DM 1,-
B 30 785 Das unabhängige Handelsmagazin KW 45 6.11.1998 COMPUTEC MEDIA AG

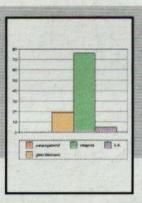
MCV Markt für Computer- & Videospiele

Peripherie- und Zubehör-Fusion: Labtech übernimmt Spacetec IMG.

Seite 18

Sierra gewinnt Ex-Fallout-Designer Tim Cain und Troika Games für neues Rollenspiel.

Seite 16



Nintendo im Aufwind: 60% der Händler erwarten mehr N64-Umsatz.

Seite 20

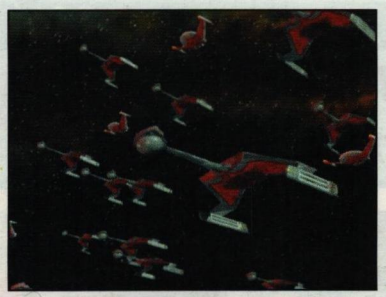
Personalien	S. 5
MCV World News	S. 14
Marktdaten	S. 22
Peripherie	S. 18
Ordertips	S. 28

INTERVIEW: Adi Boiko S. 8

Interplay prüft Verkaufsoptionen

Ob die deutsche Expansion durch die Verluste im 3. Quartal gefährdet ist, bleibt vorerst ungewiß.

Irvine. Nachdem Interplay im dritten Quartal Verluste von 15,1 Millionen US-Dollar (Vorjahreszeitraum -5,5 Mio. $) gemacht hat und der Börsenkurs am 28. Oktober einen vorläufigen Tiefstand von 1,50 US-Dollar erreicht hat (vgl. auch Geschäftsbericht auf Seite 12), will das Unternehmen Top-Management-Gehälter zurückfahren und Mitarbeiter entlassen. Bereits jetzt wurde die Action-Division Tribal Dreams geschlossen und in die Strategie-Division Flat Cat eingegliedert. Überraschenderweise ist auch Flat Cat-Chef Ali Atabek, einer der anerkanntesten Echtzeitstrategie-Gurus, entlassen worden. Flat Cat wird nun von Ex-Tribal Dreams-Chef Brian Christian geführt. Das langerwartete Star Trek-Adventure `Secret of Vulcan Fury´ (PC) ist im Rahmen der Umstrukturierung auf Eis gelegt worden. „Das Spiel ist nicht gestrichen worden, aber wir arbeiten derzeit nicht weiter daran und das Entwicklungs-Team wurde entlassen", erläutert Interplays Marketing Director Kirk Green. „Mit ein Grund ist, daß Vulcan Fury ein liquiditätsintensives Projekt ist." Zudem evaluiert Interplays Investment Bank Piper Jaffray „Optionen, inklusive strategische Beziehungen oder Transaktionen". Im Klartext heißt das: Ein Verkauf von Interplay ist angedacht. Welche Auswirkungen dies auf die geplante Expansion von Interplay in Deutschland hat und inwieweit die Ambitionen, die Entwicklung in Großbritannien zu forcieren, beeinflußt werden, ist dagegen bislang noch nicht geklärt. Interplay hatte damit begonnen, eine Niederlassung bei Acclaim in München aufzubauen, war aber auch bereits als Interessent für die Übernahme von Avalon ins Gespräch gebracht worden. Eine Stellungnahme lag von Interplay Europe bis Redaktionsschluß noch nicht vor. *(ch)* ▮



Das Adventure-Projekt Secret of Vulcan Fury ist bereits gestoppt worden.

Hat Take 2 noch Interesse an I-Magic?

Windwor. Obwohl sich in den USA die Informationen verdichten, Take 2 führe Übernahmegespräche mit Interactive Magic, bestätigt I-Magics Frank Michaelis lediglich, daß im Vorfeld des Börsenganges Gespräche geführt wurden. Weitere Verhandlungen erscheinen Michaelis jedoch unwahrscheinlich. Das Unternehmen hatte im zum 30. Juni 1998 abgeschlossenen Quartal Verluste in Höhe von rund einer Mio. US-Dollar bei einem Umsatz von etwa 23 Mio. US-Dollar hinnehmen müssen. *(fo)* ▮

Weitere Entlassungen bei Radical Entertainment

Vancouver. Nachdem Radical Entertainment bereits Ende September ihr Entwicklungsstudio in San Francisco geschlossen hatten, weil das Unternehmen nicht mehr in der Lage war, die mit den ESPN-Lizenztiteln verbundenen Kosten zu kontrollieren, hat die Firma nun 40 Mitarbeiter ihres Entwicklungsstudios in Vancouver auf einen Schlag entlassen. Nach Unternehmensangaben verbleiben nun 140 Angestellte in den Büros in Vancouver. Die ESPN-Lizenz ist nach der Schließung der San Fancisco-Studios zurück an Lizenz-Eigner Disney gegangen. Der vermutlich einzige ESPN-Lizenztitel, der nun überhaupt von Radical erscheinen dürfte, wird `X-Games Pro Boarder´ sein und von Electronic Arts veröffentlicht werden. *(fo)* ▮

Cracks für den ersten Sony-Kopierschutz für MediEvil bereits weit im Internet verbreitet

Die erste Runde geht an die Raubkopierer, aber SCEG-Geschäftsführer Manfred Gerdes sieht dennoch eine Signalwirkung an die Schulhofpiraten.

Frankfurt/Main. Bereits jetzt sind im Internet Patches für Sonys ersten softwareseitigen Kopierschutz auf `MediEvil´ auf breiter Ebene erhältlich. Das Spiel hängt sich zwischen dem dritten und vierten Level auf, wenn es kopiert wurde – der Patch umgeht dies beim Brennen der Raubkopie. Sony Computer Entertainment sieht die rasche Überwindung der ersten Softwarelösung jedoch relativ gelassen und weist dagegen auf eine erhebliche Verunsicherung hin, die man dadurch bei den Schulhofpiraten ausgelöst habe. „MediEvil war der erste Titel, bei dem wir einen ersten Test einer Softwarelösung durchgeführt haben", bestätigt Sony CEG-Geschäftsführer Manfred Gerdes. „Trotz der erfolgten Umgehung des Schutzes durch Freaks ist es gelungen, die Schulhofpiraterie weitgehend zu verhindern." Für die angekündigte zweite und dritte Lösung sieht Sony nun aber eine andere Vorgehensweise vor. *Fortsetzung Seite 5*

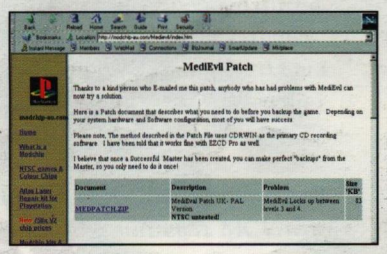
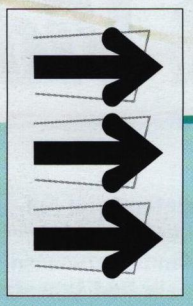


Foto: C. Holowaty

Wie diese australische Homepage bieten viele Sites den MediEvil-Crack bereits seit Wochen an.

ANSTOSS 2 BEHAUPTET TABELLENFÜHRUNG



VERGLEICH

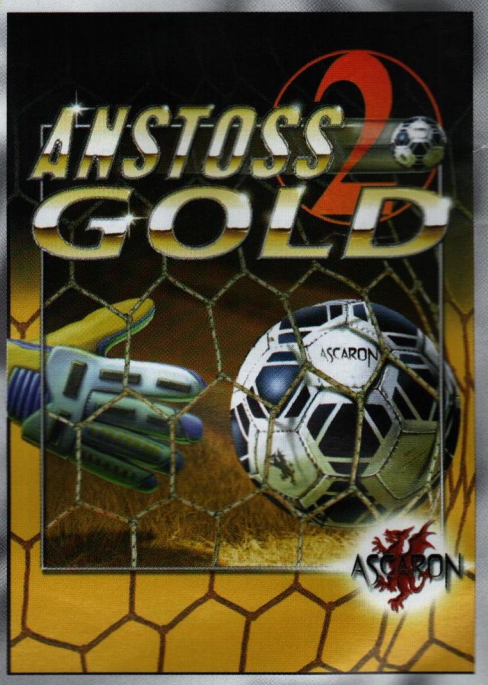
Anstoss 2 behauptet die Tabellenführung souverän, weil es sich dank der geradlinigeren Benutzerführung etwas flotter spielt.
(Christian Bigge, PC Action 10/98)

Anstoss 2 + Verlängerung.....90%
BM 98.....80%
BM 97 Version 1.35.....78%
DSF Fußballmanager 98.....68%

(Quelle: PC ACTION 10/98)

ANSTOSS 2 VERLÄNGERUNG

TIPS & TRICKS BUCH
NEUE FEATURES
SUPER PREIS



www.Funsoft-Online.com • www.Ascaron.com

Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111
ABC Software AG (CH), Tel. 0041/81/7501000, Fax. 0041/81/7501008
ABC Software GmbH (A), Tel. 0043/5523/56510, Fax. 0043/5523/64794

COMPACT disc PC CD-ROM

FUNSOFT.

ASCARON

Eidos erreicht Mediawert von 10,4 Millionen DM bei Tomb Raider III-Marketing-Kampagne

Das Hamburger Unternehmen kann durch Media-Kooperationen den Marketingwert der Tomb Raider III-Kampagne etwa verdreifachen.

Hamburg. Eidos Interactive wird durch enorm aufmerksamkeitsstarke Mediakooperationen im Print- und TV-Bereich den Mediawert seiner ohnehin schon millionenschweren Marketing-Kampagne für den potentiellen Megahit `Tomb Raider III´ nach eigenen Angaben auf satte 10,4 Millionen DM steigern. Eidos plant für den Titel gleich zwei Reichweiten-starke TV-Kampagnen in allen wichtigen Privatsendern. Im Rahmen der ersten TV-Kampagne zum Release des Produktes wird über einen Zeitraum von drei Wochen ein 20 Sekunden langer Spot geschaltet, der in Kooperation mit Sony nicht nur in Deutschland, sondern europaweit über die Sender geht. Dieser Kooperations-Spot widmet sich speziell dem Thema Lara Croft. Eine weitere, auf den Zeitraum von sechs Wochen ausgelegte TV-Kampagne ist im Zusammenhang mit einem großen Hamburger Verlag geplant. Dieser Verlag will laut Eidos die Medienwirksamkeit der Lara Croft dazu nutzen, die Zielgruppe einer großen und bekannten Frauenzeitschrift, die Eidos zum Redaktionsschluß noch nicht nennen durfte, zu verjüngen. In dieser zweiten Kooperationswerbung wird Lara Croft die Hauptrolle spielen und ähnlich wie im spektakulären `Die Ärzte´-Video in einer Verknüpfung zwischen Realfilm und Animationsfilm auftreten. MCV wird Sie über weitere Details dieser Kooperation in einer der nächsten Ausgaben informieren. Weiterhin wird in der Bild-Zeitung im Rahmen einer weiteren Medienkooperation in der Woche vor dem Release des Titels ein bundesweiter Countdown stattfinden. Zum Start der Aktion wird Lara Croft laut Eidos sogar die Titelseite des Millionenblattes schmücken. In den folgenden Tagen wird es laut Eidos im redaktionellen Teil der Tageszeitung verschiedene, teilweise mit Gewinnspielen verknüpfte Plazierungen geben, in denen Spieler über `Tomb Raider III´ zu Wort kommen sollen oder Telefon-Events mit der deutschen Synchronsprecherin angekündigt werden. Zusätzlich wird Lara Croft zusammen mit dem `Tomb Raider III´-Logo sechs Millionen Dosen des Energy-Drinks `Warp´ schmücken. Neben Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse startet Eidos ebenfalls bundesweit eine City-Light-Poster-Kampagne zusammen mit Großflächenplakatierungen, Fassadenwerbung und Blow-Ups. Zum Release werden weiterhin bundesweit Radiospots über alle wichtigen Sender geschaltet. POS-Aktionen im Handel will Eidos individuell abstimmen. Hier soll jedem Händler Freiheit zur Gestaltung von Aktionen und Dekorationen gegeben werden, die vom Unternehmen nach Absprache unterstützt werden. „Unsere Marketing-Kampagne ist ganz klar eine Massenmarkt-orientierte und vor allem eine auf Durchverkauf ausgelegte Kampagne," erklärt Eidos-Geschäftsführer Rolf Duhnke. „Hier geht es nicht darum, den Handel zu Weihnachten vollzustellen, sondern darum, eine hohe Aufmerksamkeit in den Medien zu schaffen, die neue Zielgruppen erschließt und auch Nichtspieler über den starken Charakter für das Spiel interessiert. Wir haben in den ersten vier Arbeitstagen nach Vorverkaufsstart bereits 340.000 Exemplare über beide Plattformen vorverkauft und rechnen fest mit einem Day-One-Shipment von 600.000 Einheiten für PC und PlayStation." Dies sei allerdings keine illusorische Zahl. Duhnke sei davon überzeugt, daß von dieser Auslieferungsmenge nach Weihnachten nicht mehr viel in den Läden zu finden sein werde. „Diese Zahl wird dem Handel nicht reingedrückt, sondern es ist eine klare Nachfragesituation, die auf Erfahrungen der Einkäufer und unserer Sales-Abteilung basiert und in diesem Fall durchaus realistisch ist", so Duhnke *(fo)* ▮

Dieses Motiv wird bundesweit auf Großflächenplakaten, Blow-Ups, Fassaden, City Light-Postern und City Light-Boards zu sehen sein.

Rolf Duhnke, Sascha Green-Kaiser, Markus Behrens, Knut-Jochen Bergel und Volker Rieck (v.l.), Eidos Interactive: Tomb Raider III-Kampagne mit einem Mediawert von 10,4 Millionen DM klar Massenmarkt-orientiert.

Foto: F. Ossmann

Spiele - und Video - Verpackungen

NORIS Transportverpackung

CD - Safe - Box mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

Farben: schwarz, weiß
Verpackungseinheit: 100 Stück

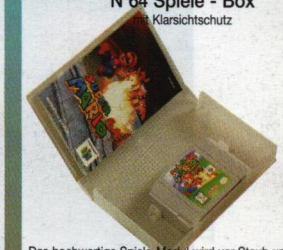
CD - Safe - Box für zwei CDs mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

Spieleanleitung darf max. 3 mm dick sein

Farbe: **nur schwarz**
Verpackungseinheit: 100 Stück

N 64 Spiele - Box mit Klarsichtschutz



Das hochwertige Spiele-Modul wird vor Staub und Stoß geschützt. Genügend Platz auch für umfangreiche Spiele-Anleitungen

Farbe: transparent
Verpackungseinheit: 50 Stück

Multimedia - Box 2003 mit Klarsichtschutz

Aufbewahrungs- und Archivierungsbox für fast alle gängigen PC-Spiele mit Handbuch sowie für CD-ROM Publikationen.

Farbe: weiß
Verpackungseinheit: 40 Stück

Zusatzgewinn durch verschiedene Verkaufsartikel

z.B. **CD-Box 5er-Pack**
Unzerbrechliche Aufbewahrungsbox für CD / CD-ROM in 3 Farben: rot, blau, transparent.
Pro Farbe im 5er-Pack, Format wie Jewel-Box
Verpackungseinheit: 20 5er-Packs

Bieten Sie Ihren Kunden Ersatz für verschlissene oder zerbrochene Spiele - und CD-Verpackungen. Verkaufen Sie die CD-Safe-Box für Sony PlayStation-Spiele, die N 64 Spiele-Box und die neue unzerbrechliche CD-Box im 5er-Pack

NEU CD-Box 5er Pack 4,95 Unzerbrechlich, für CD / CD-ROM

Als Verkaufsunterstützung erhalten Sie kostenlos Musterboxen, Preisaufsteller und Handzettel

Sonderprospekt Verkaufsprogramm anfordern!

DVD - Box mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche Box für eine DVD und eine Filmbeschreibung

Farbe: dunkelgrau
Verpackungseinheit: 50 Stück

Kostenloses Musterpaket

bestehend aus
N 64 Spiele - Box
CD-Safe-Box,
unzerbrechliche CD-Box,
DVD-Box
mit Gesamtpropekt und Preisliste per Fax anfordern!

Bitte nur Händleranfragen!
Kein Verkauf an Endverbraucher

Video-Verpackungen

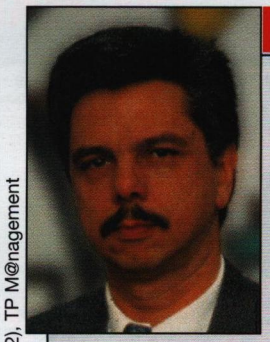
NORIS-Transportverpackung · Allersberger Str. 32 · 90461 Nürnberg · Tel. (09 11) 44 44 54 · Fax (09 11) 45 71 73
eMAIL: info@noris-transportverpackung.de · **Homepage:** http://www.noris-transportverpackung.de
Vertrieb Österreich: Fa. **GAMEBUSTERS** Ammer & Maier OEG · Peilsteinerstraße 1 · A-5020 Salzburg · Tel. 06 62 - 44 01 44 · Fax 06 62 - 44 01 44 14

Editorial

Geld macht den Markt

Hersteller von Kindersoftware, bislang oft als Grenzanbieter und Nischenwarenverkäufer belächelt, dürfen sich freuen: Spätenstens nach dem Weihnachtsgeschäft dürfte sich diese Art von Software einen festen Platz auf dem Wunschzettel vieler Kinder erobert haben. Der Grund liegt auf der Hand: Inzwischen stürzen sich wohlbekannte Spielwarenmarkenartikler wie Mattel, Ravensburger, Lego oder Hasbro auf diesen Bereich und liefern in der Regel qualitativ gute Produkte ab. Doch neben Produkten und Markenreputation bringen diese Akteure auch noch wichtiges Geld mit, mit dem nicht nur in die Etablierung der eigenen Ware, sondern auch des Marktes investiert wird. Dies hilft freilich vor allem den Tivolas, Terzios und Co., die zum Teil über erstklassige Titel verfügen, aber nicht in jedem Fall über Budget für massive Kampagnen. Die Zugkraft einzelner Titel ist dagegen bereits fast vergleichbar mit den Potentialen, die PC-Spiele haben, wenn man Beispiele wie `Abenteuer auf der Lego Insel´ zugrunde legt. Außerdem sprechen Spielwarenhersteller auch mit CD-ROM-Produkten scheinbar viel unbekümmerter auch Mädchen als Zielgruppe an. Wer weiß: Vielleicht bricht eine neue Ära der Professionalität in Marketing, Vertrieb und Distribution an.

Christoph Holowaty



Gast der Woche

Umsatzanteil von Edutainment-Titeln darf steigen

Ich bin der Überzeugung daß Firmen, wie Ravensburger Interactive, Hasbro und Marttel mit ihren derzeitigen Investitionen im Bereich Edutainment- und Kinder-Software neue Zielgruppen erschließen können. Vor allem die massive Werbepräsenz im Fernsehen wird für entsprechendes Marktwachstum sorgen. Der Edutainment-Anteil an unserem Software-Umsatz macht derzeit jedoch gerade einmal 5 Prozent aus. Mit Spielen hingegen werden wir etwa 50 Prozent des kommenden Weihnachtsumsatzes generieren. Dies ist viel zu hoch. Ein Spiele-Anteil zwischen 25 und 30 Prozent und entsprechend mehr Umsatz im Bereich Edutainment wäre wünschenswert. Der Verkauf von Edutainment-Produkten erweist sich für uns in mehrfacher Hinsicht als vorteilhaft. Zunächst einmal ist die Softwarequalität bei dieser Produktegruppe tendentiell größer als bei Spielen. Die Hersteller lassen sich wesentlich länger Zeit mit der Entwicklung und bringen ein Produkt erst auf den Markt, wenn es ausgereift ist. Darüber hinaus ist die Ware preislich besser konzipiert. Es gibt für den Einzelhandel vernünftige Margen und man kann mit der Ware tatsächlich Geld verdienen. Edutainment-Titel sind bei uns im Buch- und Anwendersortiment zu finden. Grund hierfür: Die unterschiedliche Käuferschaft von Kinderprodukten und Computerspielen. Edutainment-Titel werden, anders, als Spiele von Eltern für Kinder gekauft. Wir setzen uns sehr stark für diese Ware ein und unterstützen die Software mit entsprechenden Sonderplazierungen und Kooperationswerbung, auch um das Image der entsprechenden Anbieter gegenüber den Verbrauchern zu stärken.

Holger Thimm, Zentraleinkauf Computer-Software, Karstadt AG

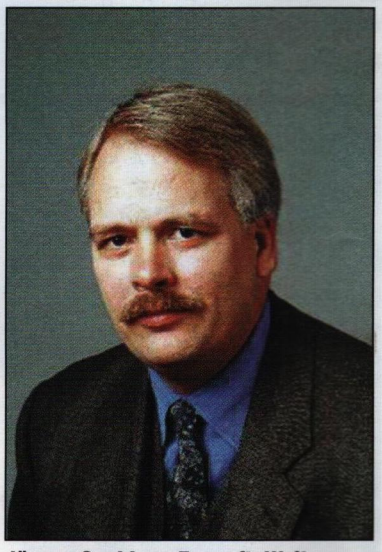
Fotos: C. Holowaty (3), Dirk Kartscher, F. Ossmann (2), Funatics (3), Ubi Soft, Logitech (2), TP M@nagement

LucasArts und Funsoft verlängern Distributionsvertrag

San Rafael. Funsoft und LucasArts haben bei den soeben abgeschlossenen Vertragsverhandlungen in Lucas Valley, bei San Rafael/Kalifornien, den bestehenden Distributions- und Marketing-Vertrag mit der Funsoft-Company Softgold Computerspiele GmbH um weitere zwei Jahre verlängert. Softgold ist damit auch in Zukunft für die Vermarktung und den Vertrieb der LucasArts -Titel in Deutschland exklusiv sowie in den Niederlanden auf nicht exklusiver Basis verantwortlich. Innerhalb der Funsoft-Gruppe werden wieder neben Softgold als Republisher die Firmen ABC Spielspass, Rushware und Homesoft Benelux für den Bereich Distribution verantwortlich zeichnen. „Wir freuen uns über den erneuten Vertrauensbeweis von LucasArts und werden auch in Zukunft wieder unseren Beitrag leisten, den Ausnahmestatus dieses großartigen Labels zu bestätigen und sogar weiter auszubauen", meint Funsoft-Geschäftsführer Jürgen Goeldner. „Das Jahr 1999 wird durch den Launch des ersten neuen Star Wars-Films `Episode 1´ und die sich daran orientierenden hochwertigen Computerspiele geprägt sein. Auch sehen wir mit großer Spannung der langersehnten Fortführung der Adventure-Klassiker um den legendären Charakter Indiana Jones entgegen." Das Portfolio der zukünftigen Veröffentlichungen schließt nicht nur das Format PC CD-ROM mit ein, sondern umfaßt auch alle geplanten Releases für PlayStation und Dreamcast. *(ch)* ▮

Anzeige
PSX XPLODER - die utlimative Cheat Cartridge updatefähig über PC-Link / komfortable Bedienerführung
GEMOGELT?
mehr als 1000 Cheats vorab gespeichert
empf. VK DM 99.95

Anzeige
PSX Hyper Duo Shock Plus Controller - Analog/Digital Controller / zusätzliche Motoren für doppelten Vibrationseffekt
GESCHOCKT?
der Digital-/Analog-Betrieb wird durch eine LED angezeigt in fünf Farben erhältlich
empf. VK DM 49.95



Jürgen Goeldner, Funsoft: Weiterer Ausbau des Ausnahmestatus von LucasArts angestrebt.

Anzeige
PSX 4MB Memory Card - „echte" 4MB, da kein (anfälliges) Kompressionsverfahren / 4x mehr Speicher
GESPEICHERT!
LED Display zeigt den aktiven Speicherblock in vielen Farben erhältlich
empf. VK DM 49.95

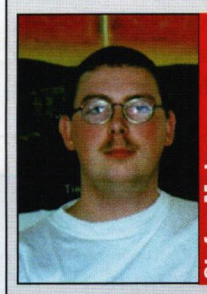
Kemco erhält von Nintendo-Approval für vier Titel

Tokio. Kemco hat das Geheimnis um das kommende N64-Spiele-Angebot der Spieleschmiede enthüllt: Nach Unternehmens-Angaben erhielten bereits zwei der für das nächste Jahr in Entwicklung stehenden Titel das Nintendo-Approval. Dabei soll es sich sich um ein Shoot 'em Up und ein Adventure für das Nintendo 64 handeln. Außerdem ist Kemco an der Entwicklung von Game Boy Color-Produkten beteiligt. Für das nächste Jahr hat der japanische Publisher insgesamt fünf neue Spiele in Arbeit. Von drei fertiggestellten Produkten für das Handheld erhielten `Bugs Bunny: Crazy Castle 3´ und `Shadowgate Classic´ das Approval von Nintendo. Auch `Top Gear Pocket´ soll nicht mehr lange auf sich warten lassen. *(fo)* ▮

Anzeige
PSX Scorpion Light Gun - bekannt als James Bond Waffe kompatibel zu GunCon ™-Spielen / Special Weapon Button
NEU: im Preis DM 79.95
mit eingebauter Rumble Funktion/Auto Reload & Auto Fire
empf. VK DM 79.95

Personalien

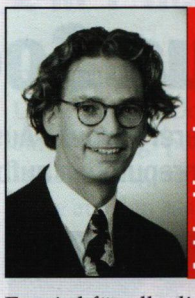
Diplom-Designer **Oliver Mähler** (29) wechselt zu Funatics Development. Er ergänzt seit 1.10.98 das Grafiker-Team um Thorsten Knop. Mähler war zunächst als Art Director bei der Medien-Agentur Dakapo beschäftigt, wechselte dann zu Ubi Soft und zuletzt war er bei Blue Byte als Grafiker angestellt, wo er unter anderem an `Die Siedler 3´ mitgearbeitet hat. „Wir freuen uns sehr, daß wir mit Oliver einen neuen `Funatic´ gewinnen konnten", meint Thorsten Knop, Art Director bei Funatics. „Durch sein Studium und seine Erfahrungen bringt er Ideen und Impulse aus neuen und interessanten Bereichen in unsere Projekte mit ein, was letztlich derer Qualität und Vielfalt zu Gute kommen wird."



Auch das Programmierer-Team von Funatics Development wird neu unterstützt. **Stefan Maton (25)** wechselte am 1. Oktober 1998 zu Funatics. Maton war bereits als Marketing- und Vertriebsbeauftragter bei Euregio.net in Belgien beschäftigt und zuletzt als Programmierer und Projektleiter bei Blue Byte.

Der Programmierer **Michael Zellfelder (26)** ist das zweite neue Mitglied in der Programmierer-Runde von Funatics Development und ebenfalls seit 1.10.98 dabei. Zellfelder hat an der FH Furtwangen die Fachrichtung Künstliche Intelligenz studiert und arbeitete danach auch bei Blue Byte.

Wie bereits berichtet (MCV KW 44) hat **Dagmar Ascher** (33) Ubi Soft verlassen. Am 15. November wird sie ihre neue Stelle bei Psygnosis antreten. Dort wird sie als Senior-PR-Managerin für die gesamte Öffentlichkeitsarbeit verantwortlich sein. Vor ihrer sechsmonatigen Tätigkeit bei Ubi Soft als PR- und Produktmanagerin war Ascher fünf Jahre bei Bomico als PR-Managerin beschäftigt.



Neuer Sales Manager Deutschland bei Logitech in Germering bei München ist **Achim Liersch** (32). Er wird für alle direkten und indirekten Vertriebspartner verantwortlich sein. Schwerpunkt seiner Aufgabe sieht er in Retail und Distribution. Von 1994 bis 1996 war Liersch bei dem Versender 1 & 1 zunächst als Produktmanager, später als Projektleiter für Multimedia verantwortlich für die Direktvermarktung von EDV-Consumer-Produkten. Danach wechselte er zu Logitech, wo er seit 1997 die autorisierten Distributoren als Distribution Manager betreute hat.

Für die Großkunden-Betreuung bei Logitech ist seit Oktober der 28 -jährige **Gregor Bieler** als OEM Sales Manager Deutschland zuständig. Nach seinem Studium von Jura und Betriebswirtschaft war Bieler zunächst Vertriebsleiter bei dem Distributor und Systemhaus Waycom, danach Referent für MS-Office-Anwendungen und Business Re-Ingeneering bei Integrata. Auch er ist seit 1997 bei Logitech beschäftigt, wo er bisher als Retail Account Manager tätig war.

Thomas Poschen (27), ehemaliger Produktmanager bei ARI DATA CD GmbH, hat nach seinem Weggang Ende August 1998 ein eigenes Unternehmen, die Firma TP M@nagement, gegründet. Das Unternehmen bietet Software-Publishern an, ihr Produktmanagement auszulagern und extern bearbeiten zu lassen. Das Angebot umfaßt u. a. Marketing-Beratung, Beratung und Verhandlungen bei Lizenzgeschäften, Erstellen von Software-Serien, Covergestaltungen, produktbezogene Werbung und PR-Arbeit.

Melanie Imroth verstärkt seit 15. Oktober 1998 das Team von Eidos Interactive. Die 24 -jährige steigt bei Eidos als Business Development Assistentin ein. Zuvor unterstützte sie Eidos Interactive bereits im Eventbereich auf Messen.

Weitere Cryo-Produkte bei Kingsoft

Aachen. Kingsoft hat erneut eine exklusive Distributions-Vereinbarung mit Cryo Interactive für Deutschland abgeschlossen. Der Vertrag bezieht sich zunächst auf die Budget-Version des Adventures `Atlantis´ für PC und PlayStation sowie das Adventure `Der Ring des Nibelungen´ für PC, das Echtzeit-Strategie-Spiel `Saga, Age of the Vikings´ und das Online-Multiplayer-Game `Mankind´ für PC. „Die Vergangenheit hat gezeigt, daß Kingsoft für Cryo die optimale Distribution ist, und ich freue mich sehr, daß Cryo dies durch eine neue Exklusivvertriebs-Vereinbarung ausdrückt," erklärt Kingsoft-Geschäftsführer Gerd Severin. „Unsere Stärke im Service- und Logistikbereich wird durch den Ausbau unserer Produktpalette mit den aktuellen und kommenden Cryo-Produkten optimal abgerundet". *(fo)* ∎

Kopierschutz für MediEvil

Fortsetzung von Seite 1

Nun strebt Sony nämlich eine weltweite Kopierschutzlösung an, die jedoch erst 1999 umgesetzt werden kann. „Natürlich kann es nicht in unserem Interesse sein, daß wir durch einen PAL-Kopierschutz den Kanal wieder für NTSC-Importe öffnen", erläutert Gerdes. „Der Kopierschutz für MediEvil hatte bereits Signalwirkung: Zwar sind uns die Profis hart auf den Fersen, aber der normale Schulhofpirat, der sich das Spiel und 20 Rohlinge gekauft hat, hat dieses Geld erst einmal in den Sand gesetzt." Bisher hat Sony Computer Entertainment Germany nach eigenen Angaben seit 1997 500.000 DM in die Verhinderung von Softwarepiraterie investiert. Der Großteil der Mittel sei in die Unterstützung der GVU und deren Verfolgung von Raubkopierern geflossen. Allerdings weist Gerdes darauf hin, daß die Hardware-Software-Ratio bei einem Verhältnis von 1:5,5 bis 1:5,8 immer noch stabil geblieben sei. Im Vergleich der Zeiträume Oktober '96 bis September '97 zu Oktober '97 bis September '98 seien die Stückumsätze mit Software um 101,9 Prozent gestiegen. „Die, die eigentlich über die Raubkopierer jammern, sind die Freak-Händler", berichtet Gerdes. „Aber man darf die Ursache nicht verkennen: Der Freak-Handel war der einzige, der Umbau-Chips verkauft hat. Jetzt erkennt man, daß man Probleme bekommt, wenn man Chips verkauft. Denn die Folge ist, daß der Kunde das Gerät kauft, umbauen läßt und dann im Laden nie wieder gesehen wird." Bei Import- und Chiphändlern würden insbesondere Zuwachsraten ausbleiben. Für Händler, die sich nicht mit dieser Ware beschäftigen, gebe es aber Beispiele für erhebliche Zuwächse. *(ch)* ∎

e-mail: service@blaze.de
Anzeige
BLAZE
Internet: http://www.blaze.de
Vertrieb Deutschland:
FIRE International Deutschland GmbH
Siemensring 25 47877 Willich
Tel: 02154 - 9452 - 30 Fax - 33
Vertrieb Schweiz:
ABC Software AG Bahnweg Nord CH-9475 Sevelen

Manfred Gerdes, SCEG: Piraterie-Einbußen verstärkt bei Import- und Piratenchip-Händlern.

Gremlin verpflichtet Oliver Bierhoff für Actua Soccer 3

Mit neuer Marketing-Strategie und internationalerer Produkt-Ausrichtung will Gremlin nun auch in Deutschland mit der Fußballsimulation Markenreputation aufbauen.

Oliver Bierhoff mit Acclaims Marketing Director Rainer Zipp: Die Vermarktung von Actua Soccer 3 soll auf deutsche Trends angepaßt werden.

Mailand. Während eines Release-Events am Rande des italienischen Erstligisten-Matches AC Mailand gegen AS Rom in Mailand hat Gremlin zusammen mit dem deutschen Distributionspartner Acclaim die Vermarktungsstrategie für die Fußballsimulation `Actua Soccer 3´ (PC/PSX) vorgestellt. Erstmals will Gremlin länderspezifisch vorgehen und hat eigens für den deutschen Markt Oliver Bierhoff verpflichtet. Bierhoff wird sowohl die Verpackung zieren als auch für Acclaim und Gremlin einen Funkspot sprechen, in dem `Actua Soccer 3´ während einer zweiwöchigen Kampagne auf Radio Energy bundesweit angekündigt wird. Zusätzlich ist eine Print-Kampagne in der Fachpresse für PlayStation, PC und Multiformat sowie in Bravo Sport, kicker und weiteren Fußballmagazinen geplant. Acclaims Dekoteam wird 150 ausgesuchte Filialen im Handel dekorieren. Zudem werden dem Handel POS-Pakete mit Standees, Postern, Deckenhängern, Wobblern und Aufklebern zur Verfügung gestellt. Das Gesamtbudget der Kampagne beträgt 280.000 DM. Acclaims Marketing Director Rainer Zipp ist optimistisch, daß `Actua Soccer 3´ deutlich besser läuft als die Vorgänger. „Einerseits ist Oliver Bierhoff als der wohl populärste deutsche Fußballer natürlich ein absoluter Schwerpunkt in der Vermarktung von Actua Soccer 3", erläutert Rainer Zipp. „Andererseits bietet das Spiel jede Menge Möglichkeiten, die andere Spiele nicht bieten, und übertrifft die beiden Vorgänger wesentlich. Das Spiel wurde grundlegend überarbeitet und ist nun auch für den deutschen Fußballgeschmack geeignet." Senior Game Designer Ade Carless schätzt, daß man im Einzelspieler-Modus mindestens 70 Stunden Spielzeit benötigt, um alle Matches zu gewinnen. „An Actua Soccer 3 wurde praktisch alles verbessert", sagt Ade. „Wir haben eine bessere Präsentation, viel mehr Grafik-Details und eine deutlich verbesserte Spielgeschwindigkeit. Die Datenbank des Spiels umfaßt alleine 10.000 reale Spieler und 450 international bekannte Teams." Die Titel sollen Ende November ausgeliefert werden. *(ch)* ▮

Gremlins Senior Game Designer Ade Carless führt Dutzende von Verbesserungen wie höhere Geschwindigkeit und Gegnerintelligenz bei Actua Soccer 3 ein.

Fotos: C. Holowaty

Miyake hält weiterhin Führung bei Sega of Europe

London. Im Rahmen des starken Personalaufbaus bei Sega of Europe im Vorfeld des Dreamcast-Launches hatte vor allem die starke Nachfrage im Topmanagement-Bereich zu Spekulationen geführt, ob CEO Kazutoshi Miyake seine bisherige Funktion künftig nicht mehr ausüben werde. In einem Gespräch gegenüber MCV machte Myake jedoch deutlich, wer auch künftig der Topmann bei Sega of Europe sein wird: „Ich kenne diese Gerüchte, aber ich werde Sega of Europe nicht verlassen. Tatsache ist, daß ich mir gerade ein Haus gekauft habe und dafür eine Hypothek mit einer Laufzeit von 15 Jahren aufgenommen habe. Wir werden möglicherweise einen Europäer benötigen, der direkter Ansprechpartner für den Handel und die Medien sein soll. Sollte dies ein Mann mit wirklicher Erfahrung in der Industrie sein, werde ich so nett sein und ihm die Top-Position anbieten. Vielleicht wird er als stellvertretender Geschäftsführer unter mir arbeiten." 50 Mitarbeiter sind in UK und Frankreich bereits für die Entwicklung eingestellt worden, zehn Stellen sollen noch besetzt werden. *(fo)* ▮

Kurz & Wichtig

Restrukturierung kostet Arbeitsplätze bei SegaSoft

Redwood City. SegaSoft hat im Zuge einer Restrukturierung zehn Arbeitsplätze abgebaut. Das Unternehmen will sich vom Spielepublisher zum Netzwerkspiele-Anbieter wandeln und in Zukunft einen noch stärkeren Schwerpunkt auf den Online-Spieleservice Heat.net und die Online-Anbindung des Dreamcast legen. *(ch)* ▮

GT Interactive schließt Lizenzvertrag mit Scholastic Entertainment

New York. GT Interactive hat von Scholastic Entertainment eine Lizenz für die Cartoon-Serie Animorphs erworben. Die Serie zielt auf Kinder als Kernzielgruppe. GTI-Tochter SingleTrac Entertainment wird die PSX-Version des Titels produzieren, während Humungous Entertainment, eine weitere GTI-Tochter, zusätzlich weitere PSX- und N64-Konvertierungen übernehmen wird. GTI verfügt durch den Abschluß mit Scholastic auch über die PC-Rechte. Ob und wer die Umsetzungen produziert, ist allerdings noch offen. *(ch)* ▮

Castrol Honda Superbike World Champions auf nächstes Jahr verschoben

Kaarst. Die Motorrad-Rennsimulation `Castrol Honda Superbike World Champions´ für die PlayStation wird erst im ersten Quartal 1999 veröffentlicht. Interactive Entertainment erklärt die Verschiebung mit der Einbindung eines komplett neuen Animationssystems für die Fahrer, dem Zugriff auf eine Reihe neuer Motorräder und der Entwicklung von 10 zusätzlichen Strecken. *(fo)* ▮

PlayStation-Absatz soll um 10 Prozent steigen

Tokio. Sonys Senior Managing Director Kazutoshi Shiraishi rechnet für das Geschäftsjahr 1998/99 mit einer weltweiten Auslieferung von 21 Millionen (Vorjahr: 19,3 Millionen) PlayStation-Konsolen. Allein für Nordamerika und Europa sind 17 Millionen Einheiten vorgesehen. Insgesamt hat Sony im ersten halben Geschäftsjahr 10,3 Millionen Konsolen ausgeliefert. *(fo)* ▮

Lego Media International schließt Kooperation mit Markführer für visuelle Effekte aus Hollywood

Digital Domain soll Computer- und Videospiel-Software für Kinder entwickeln.

London. Lego Media International, Teil des dänischen Spielwaren-Konzerns, beauftragte das US-amerikanische Effekte-Studio Digital Domain mit der Software-Entwicklung von Computer- und Videospielen für Kinder. Der erste, bisher noch namenlose Titel soll bis zum Jahr 2000 als Windows 95/98-CD-ROM verfügbar sein. Lego Media International wird die weltweite Veröffentlichung, den Vertrieb und das Marketing übernehmen. Deren Managing Director, Mark Livingstone, zeigt sich von den Fähigkeiten des amerikanischen Unternehmens begeistert: „Zusätzlich zu ihrer mit dem Academy Award preisgekrönten Arbeit mit visuellen Effekten für den Film `Titanic´ sind Digital Domain auch ein Weltklasse-Entwickler von interaktiver Software." Der neue Software-Titel soll mit seinen 3D-Welten in Echtzeit nicht nur die Phantasie von Kindern beflügeln, sondern auch zahlreiche Erwachsene ansprechen. Die Präsidentin von Digital Domain Interactive in Los Angeles, Debra Streicker-Fine, verspricht sich recht viel von der Zusammenarbeit mit Lego: „Lego weiß, wie Kinder spielen und ihre Vorstellungskraft nutzen." Sie stellt Digital Domains besondere Fähigkeiten in der Technologie und künstlerischen Produktion heraus. Dies bestätigt auch Laurence Scotford, Chef der Software-Entwicklung bei Lego Media International: „Unsere Strategie ist es, mit den talentiertesten Software-Entwicklern der Welt zusammenzuarbeiten. Digital Domain ergänzt jetzt eine andere nordamerikanische Entwicklungsgruppe des Lego Media Teams. Dies beweist unseren Entschluß, die Qualität von Software für Kinder auf ein neues Niveau anzuheben." *(fo)* ▮

Ucon Interactive bringt 2 in 1-Reihe auf den Markt

Düsseldorf. Das Düsseldorfer Unternehmen Ucon Interactive GmbH bringt pünktlich zum Weihnachtsgeschäft die `2 in 1´-Serie auf den Markt. Bei dieser Budget-Reihe handelt es sich um eine 18 Produkte umfassende Serie von Spiele-Doppelpacks zu einem empf. VK. von jeweils DM 19,95. Die Reihe bedient alle Genres und faßt in einem Pack jeweils zwei Titel aus einer Kategorie zusammen. Unter den auf diese Weise gebundelten Titeln befinden sich Erfolgsprodukte wie `Der Planer´, `Anstoss´, `Flight Unlimited´ oder `Have a N.I.C.E. Day´. Sämtliche Titel wurden für diese Produktreihe neu gemastert und mit der Windows 95-Autostart-Funktion versehen, so daß sie auch für Einsteiger problemlos zu installieren sind. Weiterhin bietet die komplette Serie digitale Spielehilfen auf den CDs. Zusätzlich wird dem Kunden ein täglicher Hotline-Service geboten. Die Serie wurde in Kooperation zwischen der Ucon Interactive GmbH und der Swing Entertainment eK entwickelt und ist per offener Distribution unter anderem über BMS Modern Games, AK Tronic oder Up To Disc zu beziehen. Als Marketing-Unterstützung wird eine ganzjährige Anzeigenkampagne in der Fachpresse geschaltet. Für den POS bietet das Unternehmen Displays sowie individuelle weitere POS-Materialien auf Anfrage an. Für die gesamte Reihe ist ein Aktualisierungs-Zyklus von etwa vier bis sechs Monaten vorgesehen. Die Serie ist wahlweise im Jewelcase oder in der Eurobox erhältlich. *(fo)* ▮

Die 2 in 1-Reihe von Ucon Interactive bietet Budget-Doppelpacks zum Mitnahmepreis.

Personal Computer

Homebanking, eCommerce, Computerspiele, Internet – aus vielen Haushalten ist der PC nicht mehr wegzudenken. Und der Trend hält an: Waren 1996 6 Mio. PC installiert, werden es im Jahr 2000 bereits über 11 Mio. sein.

Computer- und Videospiele

Der Markt für Computer- und Videospiele boomt! Mit Umsatzsteigerungen von über 25% pro Jahr ist er einer der am schnellsten wachsenden Märkte. Alleine im letzten Jahr wurden weltweit rund 30 Milliarden Mark mit PC- und Videospiele-Hard- und -Software umgesetzt – und damit mehr als z. B. im Kino-Business (Box-Office-Sales).

Internet

Über 147 Mio. Menschen auf der ganzen Welt nutzen das Internet. Es eröffnet völlig neue Möglichkeiten, z. B. das Angebot von Internet-Games, bei denen mehrere hundert Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander spielen können. Eine Innovation, die nach Prognosen schon in vier Jahren Umsätze von über einer 1 Mrd. US-$ generieren soll.

Boomende Märkte ...

„Für ein gut kalkulierbares Geschäft ist man hier in der falschen Branche.“

Solide Handwerkskunst und ansprechend designte PC-Spiele hatte man der Langener Softwareschmiede Sunflowers allemal zugetraut. Daß aber ein Kassenschlager wie Anno 1602 gelingt, der bei den meisten Händlern gieriger aus den Regalen gerissen wurde als Command & Conquer, hat selbst die Schöpfer des Aufbau-Strategiespiels verblüfft. Christoph Holowaty sprach mit Firmengründer Adi Boiko über die Vergangenheit und die Zukunft des Aufsteigers des Jahres.

MCV: Sunflowers ist nach dem Riesenhit `Anno 1602´ der Aufsteiger in der Szene überhaupt. Aber es gab auch andere Zeiten: Nach der Infogrames-Übernahme von Bomico mußte Sunflowers erheblich verkleinert werden. Wie kam dies zustande?

Adi Boiko: Da muß ich mehr in den Hintergrund gehen. Wir hatten eine Computerspiele-Strategie und wir hatten eine Kindersoftware-Strategie. Die Kindersoftware war der Bereich, den wir aufbauen wollten. Wir hatten auch Pläne, wie man den Markt aufbauen kann. Nur zu dieser Zeit, als wir das gemacht haben, war der Markt noch nicht interessant genug für solche Schritte. Wir hatten sehr ehrgeizige Ziele, aber die verlangen auf der einen Seite eine Menge Personal und auf der anderen Seite recht große Investitionen in unterschiedlichen Bereichen wie z. B. eine extra Hotline, die praktisch sieben Tage rund um die Uhr funktionieren müßte, so daß die Kids und die Mütter jederzeit anrufen könnten. Dann wurde Bomico und 30% von Sunflowers an Philips verkauft, doch wir hatten eine gemeinsame Strategie, das heißt, wir sollten diese Produkte für die Philips-Distribution machen und Philips war auch bereit, richtig zu investieren. Anfang letzten Jahres stellte sich jedoch heraus, daß sich Philips ganz aus dem Multimedia-Geschäft zurückzieht, da ein neuer Vorstandsvorsitzender bei Philips eingestellt wurde und dieser komplett aus Multimedia aussteigen wollte. Mit Infogrames kam ein neuer Partner dazu, der überhaupt kein Interesse an dem Bereich Kindersoftware hatte, und wir versuchten es eine gewisse Zeitlang selbst. Aber irgendwann war klar, daß wir eine Entscheidung treffen mußten, da wir beides nicht machen konnten.

MCV: Nehmen wir einmal an, Sie hätten heute das Kapital zur Verfügung, um die Idee Kindersoftware weiterverfolgen zu können. Würden Sie es bei der aktuellen Marktentwicklung tun?

Adi Boiko: Heute würde ich es nicht mehr tun. Wir haben noch eine Linie von zehn bis zwölf Produkten, die qualitativ gut sind und die wir verkaufen, aber wir sind endgültig ausgestiegen. Wir haben unser Personal abgebaut und wir können nicht zwei Sachen gut machen. Selbst wenn jetzt jemand kommen und sagen würde: ‘Los, macht mal!‘, würde ich ablehnen. Aber ich denke schon, wenn jemand wirklich investieren kann, ist dies immer noch ein hochinteressanter Markt, der irgendwann sicherlich kommen wird.

MCV: Sind Sie der Meinung, daß Kindersoftware überhaupt internationalisiert werden kann oder ist dies ein Thema, das wegen kultureller Unterschiede sehr stark lokal bezogen ist?

Adi Boiko: Nein, ich denke schon, daß man dies auch international machen kann, aber international anpassen muß. Sehen Sie sich Themen wie Micky Maus oder Sesamstraße an oder auch die Addy-Software-Reihe. Eines der Probleme bei Kindern ist überhaupt das Lernen und dabei werden in der Schulbildung alle über einen Kamm geschoren. Das ist eines der Grundprobleme der Pädagogik überhaupt, da jedes Kind anders ist, aber ein Privatunterricht wäre zu teuer. Da kann die Software der Zukunft, denke ich, Enormes leisten, da sie auf die Stärke jedes Kindes individuell eingeht und da unterstützt, wo es wirklich gebraucht wird. Ich denke, da wird es in der Zukunft ganz neue pädagogische Wege geben.

MCV: Inzwischen kommen große Spielwarenkonzerne wie Hasbro, Lego oder Mattel in den Markt. Gerade diese Anbieter entfernen sich von direkt wissensvermittelnden Inhalten zugunsten der Unterhaltung. Ist es aus Ihrer Sicht ein Trend, der sich fortsetzt, oder wird es Segmente geben, die sich mehr als Lernsoftware, und solche, die sich mehr als Unterhaltungssoftware ausbilden?

Fotos: C. Holowaty

Adi Boiko: Das ist genau das, was ich denke. Es wird Spiele für Kinder geben, die wirklich zum Spielen sind. Kinder müssen aber auch lernen. Gerade für diese beiden Bereiche spielt der Kindermarkt eine große Rolle. Der Spielzeugmarkt ist sehr groß: Spiele sind notwendig und auf der anderen Seite gibt es gerade im pädagogischen Lehrbereich große Möglichkeiten, Kinder voranzubringen. Das Schulsystem und die Lehrmethoden weltweit sind eigentlich ziemlich veraltet und Computer sind ein phantastisches Medium dagegen. Nimmt man aber alte Methoden und setzt die auf den Computer um, dann nutzt man die Möglichkeiten des PCs überhaupt nicht. Das heißt, hier muß erst etwas in den Köpfen der Pädagogen passieren, damit diese verstehen, was man mit dem PC eigentlich alles erreichen kann, und dann muß man auch wirklich neue Lehrmethoden einbauen.

MCV: Ist die Etablierung von Kindersoftware aus Ihrer Sicht notwendig, um in Zukunft die Nachfrage nach Unterhaltungssoftware zu sichern?

Adi Boiko: Ich glaube nicht, daß das notwendig ist. Kinder würden ohnehin spielen. Ich glaube nicht, daß das eine etwas mit dem anderen zu tun hat.

MCV: Ist dies eher eine Akzeptanzfrage bei den Eltern?

Adi Boiko: Glaube ich auch nicht. Ich denke, daß die Eltern von heutigen Kindern dem Computer auch schon näher sind. Das sind ja Leute im Alter von ca. 40 Jahren, die schon eine andere Beziehung zu Computern haben. Da sind die Vorurteile nicht mehr so wie früher vorhanden und dies wird im Laufe der Jahre ganz verschwinden. Ich denke, alle Kinder, die sich das leisten können, spielen auch.

MCV: Ihre Aktivitäten im PC-Spielemarkt haben Sie mit `Aufschwung Ost´ begonnen, was von der Simulation her möglicherweise nicht so bahnbrechend, aber thematisch ungeheuer populär war. Ist die Popularität eines Themas und das dazugehörige Timing der eigentliche Schlüssel zum Markterfolg?

Adi Boiko: Mit Sicherheit ist das auch ein Weg, Erfolg zu haben, aber es ist nicht unser Weg. Wir wollen also nicht Themen aufgreifen, die gerade in sind, und zu Spielen aufbereiten. `Aufschwung Ost´ war ein Einzelfall. Es war das erste Computer-Spiel, das wir herausgebracht haben, und in gewisser Hinsicht auch ein Zufallsprodukt, aber dahinter stand keine Strategie, die wir verfolgten.

„Unser Ziel für Amerika ist es, Stückzahlen zu erreichen, die mindestens so groß sind wie in Deutschland. Und das bedeutet, es muß ein Top 3-Seller werden. Für Deutschland ist unser Ziel, eine Stückzahl von 600.000 Stück bis Ende des Jahres zu erreichen."

MCV: Wieviel haben Sie aktuell von `Anno 1602´ verkauft?

Adi Boiko: Wir liegen jetzt bei 400.000 Stück für das Vollpreisprodukt und wir haben die Erstorder von 150.000 Stück für das Add-On bekommen.

MCV: Das ist ein Erfolg, den kein Produkt in Deutschland jemals hatte. Können Sie die Erfolgsfaktoren dieses Titels nennen, abgesehen von den Marketing-Aufwendungen?

Adi Boiko: Soviel Marketing stand gar nicht dahinter. Wir haben nur vor der Einführung von `Anno 1602´ eine Kampagne im Wert von ca. DM 400.000,- bis 500.000,- gehabt. Danach haben wir eigentlich gar nichts gemacht. Im Gegenteil, wir haben die gesamten Marketinggelder, die wir vereinbart hatten, gesammelt. So entstand ein kleiner Geldberg und der wird jetzt erst im November durch die große Kampagne wieder investiert. Man kann also nicht sagen, daß im Vorfeld sehr viel ausgegeben wurde. Zu den Erfolgsfaktoren denke ich folgendes: Zuallererst muß man akzeptieren, daß es kein Patentrezept gibt. Denn wenn es

Demnächst am Neuen Markt

Nr.1 bei Internet-Spielen

Als erster Anbieter von kostenpflichtigen Internet-Spielen in Deutschland wird COMPUTEC vom Boom in den nächsten Jahren profitieren. Bereits jetzt wirtschaftlich erfolgreich, wollen wir als Pionier auch in den kommenden Jahren eine führende Marktposition einnehmen.

Nr.1 bei Computer- und Videospiele-Magazinen

Die COMPUTEC MEDIA AG ist das führende Medienunternehmen im Markt für Computer- und Videospiele: über 650.000 verkaufte Magazine pro Monat. Eine hohe Kompetenz und Qualität haben uns in fast allen Bereichen die Marktführerschaft gesichert.

COMPUTEC MEDIA AG

Das Ziel

In den letzten Jahren hat COMPUTEC ein starkes Umsatzwachstum (1997: DM 49,1 Mio., +34,9%), hohe Ergebnisse (1997: DM 5,5 Mio.) und Renditen (1997: 11,2%) erwirtschaftet. Eine Internationalisierungsstrategie soll unseren Erfolg in den kommenden Jahren multiplizieren. Bereits im nächsten Jahr wollen wir in über 10 Ländern vertreten sein – und es geht weiter.

Partizipieren Sie an unserem Wachstum – mit der Aktie der COMPUTEC MEDIA AG!

Infos unter Telefon 01805/33 15 15 oder www.computec.de

▸▸▸ und wir sind mittendrin!

„Eines der Probleme bei Kindern ist überhaupt das Lernen, und dabei werden in der Schulbildung alle über einen Kamm geschoren. Das ist eines der Grundprobleme der Pädagogik überhaupt, da jedes Kind anders ist, aber ein Privatunterricht wäre zu teuer. Da kann die Software der Zukunft, denke ich, Enormes leisten, da sie auf die Stärke jedes Kindes individuell eingeht und da unterstützt, wo es wirklich gebraucht wird."

das gäbe, würde es jeder machen. Nicht in unserer Branche und auch nicht woanders. Es ist etwas Künstlerisches, was gemacht wird, man kann es mit Geld verkaufen und man kann es dadurch verkaufen, daß man drei superbegabte Leute aus verschiedenen Ecken der Welt zusammennimmt, die dann etwas machen, was aber vielleicht auch langweilig wäre. Wir haben auch bei `Anno 1602´ versucht, ein Computerspiel zu machen, das nichts nachmacht. Das hätte bedeutet, wir hätten ein Vorbild gehabt, das wir einfach nur ein bißchen besser machen. Wir wollen dagegen etwas Eigenständiges machen. Unser anderer Grundsatz ist, daß jedes Spiel, das wir herausbringen, so gut sein muß, daß jeder Käufer es auch weiterempfiehlt. Es muß also enormen Spaß machen, es muß ein Langzeit-Spiel sein und ein weiterer Faktor ist bei `Anno 1602´, daß wir in gewisser Hinsicht etwas gegen den Trend gegangen sind. Als wir mit `Anno´ angefangen hatten, ging der Trend zu sogenannten Kampfspielen. Wir stellten uns damals auch die Frage, wie groß der Kampfpart werden sollte, und wir wollten kein Spiel machen, in dem dieser Teil überwiegt. Ich glaube, was in einem Spiel wirklich Spaß macht, ist nicht der Kampf selbst, sondern die Strategie des Kampfes. Ein weiterer Aspekt ist der, daß `Anno´ ein Spiel ist, das man nicht mit Streß spielt. Man kann auch mal eine Pause einlegen und man muß nicht immer reagieren. Es hat eine angenehme Atmosphäre, so daß wir bei `Anno 1602´ auch einen überdurchschnittlich hohen Frauenanteil haben.

MCV: Wie hoch ist denn nach Ihren Auswertungen der Frauenanteil?

Adi Boiko: Über 15 Prozent.

MCV: Man versucht in jeder Branche spezifische Erfolgsfaktoren für Produkte zu definieren. Das scheint im Computerspiele-Bereich aber gar nicht so genau kalkulierbar zu sein. Entsteht dadurch nicht ein immenses unternehmerisches Risiko, wenn man nicht zumindest näherungsweise definieren kann, wann ein Spiel ein Hit wird?

Adi Boiko: Wo die Chancen groß sind, sind auch die Risiken groß. Ich denke, das Gleiche gilt aber auch für die Musik- und Filmindustrie. Die meisten Platten, die herauskommen, decken noch nicht mal die Ausgaben, und ähnlich ist es auch bei Filmen. Und es sind wenige, die dann die Überflieger sind; es gibt wenige, bei denen man auf Erfolg setzen kann. Wenn man ein Geschäft machen will, bei dem man planen und sehr gut kalkulieren kann, dann ist man hier in der falschen Branche.

MCV: Nun verfügen allerdings Film- und Musikkonzerne über Produkt-Portfolios, die solche Risiken abmindern. An wievielen Projekten arbeiten Sie gerade?

Adi Boiko: Wir arbeiten an drei Produkten. Ein bis zwei kommen nächstes Jahr heraus und ein weiteres im Jahr 2000. Aber ich glaube nicht an die Idee des Aufbaus eines Produkt-Portfolios. Das ist nicht unsere Strategie. Wir verfügen über einen kontrollierbaren Kostenapparat und wenn wir ein erfolgreiches Spiel herausbringen, brauchen wir keine 20 Titel, um Geld zu verdienen, sondern wir verdienen an einem Spiel. Das heißt aber auch, wenn ein Titel nicht gut genug ist, wird eben noch ein Jahr angehängt und weitergearbeitet, bis es so gut ist, wie wir es uns vorstellen.

MCV: Die übliche Sicherheitsstrategie ist es ja, Fortsetzungen zu machen. Ein `Anno 1603´ wäre ein sicheres Geschäft. Widerspricht es Ihren Vorstellungen von Originalität, diese Chance zu nutzen?

Adi Boiko: Es wird eine Fortsetzung geben, aber es wird kein Abklatsch, sondern eine echte Weiterentwicklung. Wir stellen hier nicht die wirtschaftlichen Aspekte in den Vordergrund, so daß wir uns sagen: „Jetzt haben wir die Erfahrung, wir haben die Engine, wir haben das Produkt, und mit ein bißchen Herumgefeile haben wir `Anno 1603´." Nein, das Produkt soll wirklich begeistern.

MCV: Also ein anderes Spiel für die gleiche Zielgruppe? Kann man das so formulieren?

Adi Boiko: Es ist kein weiteres Spiel für die gleiche Zielgruppe. Es ist ein Spiel, das Freaks und Nicht-Freaks begeistert. Und genauso war `Anno 1602´ auch konzipiert und so werden alle unsere Spiele sein. Aber es wird natürlich eine Weiterentwicklung von `Anno´ sein, aber es muß schon etwas Neues, Besonderes sein.

MCV: Können Sie da schon Details nennen? Was wäre neu?

Adi Boiko: Das ist top secret!

MCV: Wann kann man Anno `1603´ erwarten?

Adi Boiko: Ich gehe vom Jahr 2000 aus.

MCV: Macht es da nicht Sinn, ein weiteres Add-On-Produkt nach Neue Inseln, neue Abenteuer zu bringen?

Adi Boiko: Nein, wir haben jetzt an diesem Add-On ein Jahr gearbeitet und wir haben auch hier die Einstellung, daß das Produkt spitze sein muß. Wir möchten unsere Leute aber an den jetzt neuen Produkten arbeiten lassen und nicht die gesamte Entwicklerarbeit durch ein weiteres Add-On stören. Auch wenn es wirtschaftlich Sinn machen würde, wir wollen das nicht.

MCV: Inwieweit greifen Sie in den kreativen Prozeß bei der Ideenfindung mit ein? Stehen Sie mehr im Hintergund oder sind Sie derjenige, der sich auch direkt am Produkt bewegt?

Adi Boiko: Bedingt ja. Das heißt, ein Projekt, das gestartet wird, wird zuerst mir präsentiert, und ich bilde mir schon ein, mittlerweile eine gute Nase zu haben, ob es ein gutes

Fotos: C. Holowaty

Produkt ist. In den weiteren Entwicklungsprozessen wird es mir auch immer wieder präsentiert. Wenn ich Ideen habe, werde ich diese auch anbringen, aber ich werde nicht sagen, was die Leute tun sollen. Also ich sehe mich nicht als der Kreative oder der Macher. Rein kaufmännisch bin ich aber auch nicht orientiert.

MCV: Wie gehen Sie bei der Entscheidungsfindung vor, ein Projekt weiterzuverfolgen oder abzulehnen? Legen Sie nur auf die objektive Qualität Wert oder möglicherweise auf Zielgruppenfragen oder internationale Vermarktbarkeit? `Anno 1602´ war ja in Deutschland ein riesiger Erfolg, aber wenn man der allgemeinen Einschätzung der Branche folgt, wird das zum Beispiel in den USA nicht unbedingt so sein.

Adi Boiko: Sagt man das?

MCV: Immerhin werden die US-Charts in den letzten Monaten fast ausschließlich von schnellen Action-Spielen oder typisch amerikanischen Themen wie Bürgerkriegs-Spielen beherrscht...

Adi Boiko: Da kann ich Ihnen aber sagen, genau das Gleiche hat man uns für Deutschland vorausgesagt. Unser Ziel für Amerika ist es, Stückzahlen zu erreichen, die mindestens so groß sind wie in Deutschland. Und das bedeutet, es muß ein Top 3-Seller werden. Für Deutschland ist es unser Ziel, eine Stückzahl von 600.000 Stück bis Ende des Jahres zu erreichen.

MCV: Haben Sie schon eine Vorstellung, mit wem Sie in den USA eine Vertriebsvereinbarung abschließen werden?

Adi Boiko: Ja, aber da wir momentan sehr damit beschäftigt sind, möchte ich dazu noch nichts sagen.

MCV: Wo sehen Sie für Ihre Produkte noch Hauptmärkte? Als Fernziel vielleicht sogar Japan oder Australien?

Adi Boiko: Ja, wir werden `Anno´ in Japan und Australien einführen. Unser Ziel ist es, mit unseren Produkten weltweit auf den Markt zu kommen.

MCV: In der Branche wird gern über eine gewisse mangelnde Professionalität in Bereichen wie Distribution, PR und Marketing geklagt. Sehen Sie auch solche Mängel?

Adi Boiko: Zuallererst sollte man nicht vergessen, wie jung dieser Markt ist. Als ich vor elf Jahren mit bei Bomico anfing, hatten wir ein Telex und der Computer war ein C64. Wenn man sich das richtig bewußt macht, müßte in der Entwicklung ein Sprung von 30-40 Jahren zum heutigen Standard liegen. Das heißt, die Computerbranche ist viel schneller gewachsen als z. B. die Filmbranche und insofern finde ich nicht, daß wir unprofessionell sind. Man sollte doch auch immer sehen, daß es kaum jemanden gibt, der freiwillig diese Branche verläßt, weil sie einfach Spaß macht.

MCV: Infogrames hält ja einen Anteil von 30 Prozent an Sunflowers. Inwiefern greift Infogrames in strategische Entscheidungen ein?

Adi Boiko: Es gibt einen Gesellschaftervertrag, bei dem Infogrames eine beratende Funktion innehat, aber überhaupt kein Mitspracherecht. Wir sind also ein völlig eigenständiges Unternehmen und wir lassen uns sehr gerne beraten.

MCV: Wie sehen Sie in Zukunft die Entwicklerlandschaft? Die Tendenz geht weg von den großen, internen R&D-Departments hin zu kleineren, selbständigen Studios. Meinen Sie, das ist das Modell für die Zukunft?

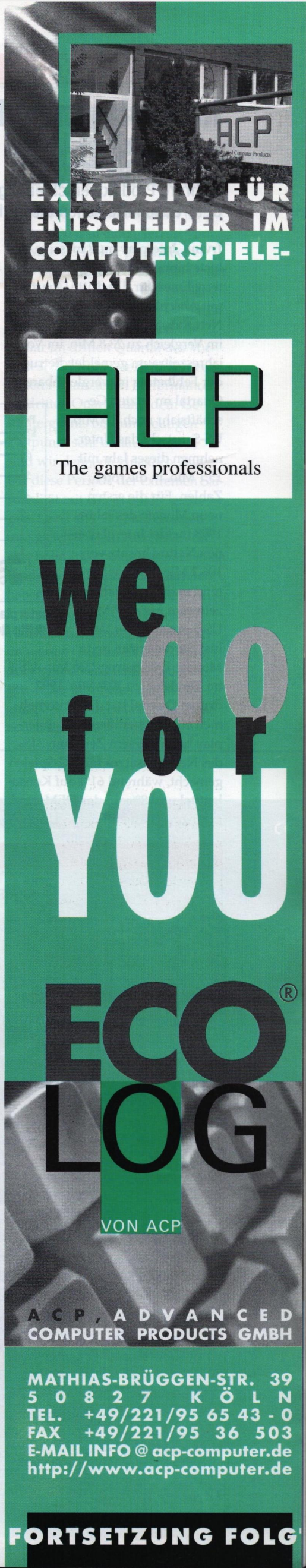
Adi Boiko: Ich persönlich glaube mehr an kleine Gruppen. Es wird immer Studios geben, die einfach auftauchen und die ganze Branche verblüffen. Aber man kann so etwas nicht kaufen. Man hat da ja einige Beispiele von Firmen, die von großen Unternehmen übernommen wurden und die Kreativität ging dann etwas verloren, weil die gesamte Atmosphäre nicht mehr gestimmt hatte.

MCV: Können Sie ein Beispiel nennen, wo Kreativität einfach verloren ging?

Adi Boiko: Ich könnte solche Beispiele nennen, aber ich werde nicht schlecht über jemanden reden.

MCV: Vielen Dank für das Gespräch.

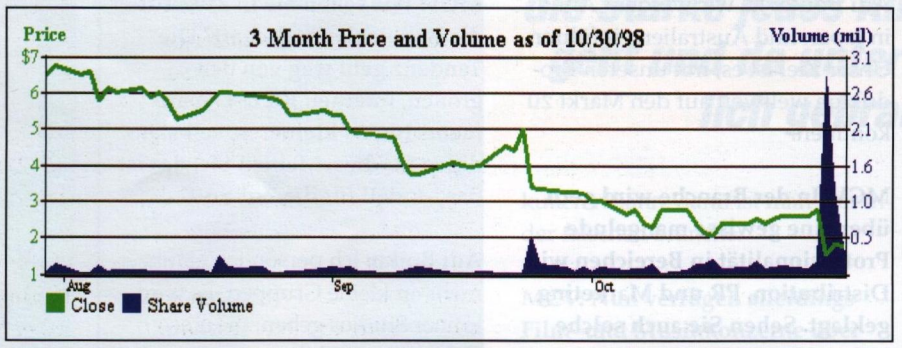
Adi Boiko hat Sunflowers im Jahre 1993 mit nur zwei Mitarbeitern gegründet. Heute arbeiten 20 festangestellte Mitarbeiter bei dem in Langen ansässigen Unternehmen und werkeln an derzeit drei Spielesoftware-Projekten.



Interplay meldet Fehlbetrag von 15,1 Millionen US-Dollar im dritten Quartal

Mehrere Produktverschiebungen, unerwartet niedrige Nachfrage für Wild 9 und Einbrüche im OEM-Geschäfte sollen die Verluste verursacht haben.

Irvine. Interplay muß massive Verluste hinnehmen: Zwar hat das Unternehmen für das dritte Quartal mit Abschluß zum 30. September Nettoumsätze von 24,5 Mio. US-$ im Vergleich zu 23,8 Mio. im Vorjahreszeitraum gemeldet. Betrug der Fehlbetrag im vergleichbaren Quartal im letzten Geschäftsjahr noch 5,5 Mio. US-$, rutscht das Unternehmen dieses Jahr mit 15,1 Mio. in die roten Zahlen. Für die ersten neun Monate des Jahres 1998 meldet Interplay einen Netto-Umsatz von 106,2 Mio. US-$, während man im Vorjahreszeitraum nur 66,7 Mio. US-$ erzielte. Der Verlust für die ersten neun Monate 1998 betrug 11,6 Mio. US-$ im Vergleich zu 20,9 Mio. 1997. Im dritten Quartal hat das Unternehmen elf Titel veröffentlicht. Interplay hat in diesem Zeitraum 31% des Nettoumsatzes mit PC-Spielen gemacht, während 61% auf Konsolentitel und 8% auf das OEM- und Lizenzgeschäft entfielen. „Unser Geschäftsergebnis im Quartal wurde durch verschiedene Faktoren wie Retouren und Handelsabschreibungen beeinflußt, die höher als erwartet ausfielen", erläutert Interplays Chairman und Chief Executive Officer Brian Fargo. Diese Faktoren, zusammen mit Verzögerungen bei `Fallout 2´ und den weltweit unter den Erwartungen liegenden Umsätzen mit `Wild 9´, hätten einen signifikanten Teil des Verlustes verursacht. Zusätzlich wären Erträge aus dem OEM- und Lizenzgeschäft zurückgegangen. Fargo hat zudem angekündigt, daß `Fallout 2´ diese Woche in den USA ausgeliefert werden würde, `Earthworm Jim 3´ und `Messiah´ sich allerdings von Ende ´98 auf Mitte 1999 verschieben würden. „Wir haben immer noch große Erwartungen an diese beiden Titel", erläutert Brian Fargo. „Um den Qualitätsstandard zu erreichen, den wir und die Verbraucher erwarten, nehmen wir eine Veröffentlichung Mitte 1999 an. Das bedeutet auch, daß die Ergebnisse des vierten Quartals 1998 deutlich unter den derzeitigen Erwartungen des Marktes ausfallen werden." Interplay wird sich nun um neue Fremdkapitalquellen bemühen. *(ch)* ▮



Interplays Börsenkurs ist bei der Veröffentlichung der Geschäftsergebnisse für das dritte Quartal 1998 am 27. Oktober massiv eingebrochen. Quelle: NASDAQ

Rekordgewinne für THQ

Calabasas. THQ ist weiter im Aufwind: Das kalifornische Unternehmen konnte im dritten Quartal des laufenden Geschäftsjahres eine 70%ige Netto-Gewinnsteigerung erwirtschaften. Der Profit stieg von 1,428 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum auf einen Rekordgewinn von 2,426 Millionen US-Dollar. Der Umsatz des dritten Quartals des 1998er Geschäftsjahres stieg von 16,355 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum um 59% auf 25,963 Millionen US-Dollar. Für die gesamten neun Monate des laufenden Geschäftsjahres konnte THQ ohne Berücksichtigung der einmaligen Aufwendungen für die GameFX-Übernahme während dieser Periode von 7,232 Millionen US-Dollar einen Rekord-Nettogewinn von 11,801 Millionen US-Dollar verglichen mit 3,142 Millionen US-Dollar im Vorjahreszeitraum erwirtschaften. Dies bedeutet einen Gewinnzuwachs von 276%. Der Umsatz für diesen Betrachtungszeitraum stieg um 156% auf eine Rekordsumme von 103,742 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 40,459 Millionen US-Dollar im gleichen Zeitraum des Vorjahres. *(fo)* ▮

Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospiele-Branche vom 30. Oktober 1998

Company	Börsenplatz	Kürzel/WKN	Währung	52-Wochen-Hoch	52-Wochen-Tief	Schlußkurs 23.10.1998	Schlußkurs 30.10.1998	Veränd. in %
3Dfx Interactive	NASDAQ	TDFX	USD	35.25	9.13	10.63	12.19	14.68
3DO Company	NASDAQ	THDO	USD	4.13	1.94	2.50	3.13	25.20
7th Level	NASDAQ	SEVL	USD	12.63	1.25	2.19	2.34	6.85
Acclaim Entertainment	NASDAQ	AKLM	USD	8.19	2.94	7.00	8.00	14.29
Activision	NASDAQ	ATVI	USD	18.63	9.38	10.38	10.56	1.73
Adrenalin Interactive	NASDAQ	ADRN	USD	3.69	0.28	0.50	0.53	6.00
Advanced Micro Devices	NYSE	AMD	USD	40.00	12.75	17.44	22.56	29.36
Creative Technologies	NASDAQ	CREAF	USD	29.38	8.88	11.56	14.06	21.63
Diamond Multimedia	NASDAQ	DIMD	USD	16.50	3.44	3.75	5.75	53.33
Eidos Interactive	NASDAQ	EIDSY	USD	21.75	7.50	11.88	13.88	16.84
Electronic Arts	NASDAQ	ERTS	USD	57.13	29.94	37.94	41.13	8.41
GT Interactive	NASDAQ	GTIS	USD	12.88	4.75	5.50	6.81	23.82
Infogrames	Paris	5257	FRF	400.40	188.00	328.00	327.00	-0.30
Intel	NASDAQ	INTC	USD	99.25	65.63	87.25	89.19	2.22
Interactive Magic	NASDAQ	IMGK	USD	14.75	6.50	5.00	4.50	-10.00
Interplay Entertainment	NASDAQ	IPLY	USD	8.25	1.00	2.25	1.75	-22.22
Logitech	NASDAQ	LOGIY	USD	18.88	10.75	9.13	10.00	9.53
Microsoft	NASDAQ	MSFT	USD	119.63	59.00	106.38	105.88	-0.47
Midway Games	NASDAQ	MWY	USD	26.81	9.31	9.25	9.81	6.05
S3	NASDAQ	SIII	USD	18.06	2.94	3.50	3.16	-9.71
Sony Corporation (US-Listing)	NYSE	SNE	USD	98.44	70.44	73.69	65.88	-10.60
Take-2 Interactive	NASDAQ	TTWO	USD	8.75	4.50	5.88	6.50	10.54
The Learning Company	NYSE	TLC	USD	32.81	13.00	22.13	25.81	16.63
THQ	NASDAQ	THQI	USD	24.00	6.88	17.50	21.56	23.20
Thrustmaster	NASDAQ	TMSR	USD	19.50	3.50	2.50	3.38	35.20
Ubi Soft	Paris	5447	FRF	1006.00	536.00	799.00	835.00	4.51

Steigender Softwareumsatz bei 3DO

Trotz erfolgreich fortschreitender Wandlung zum Softwarepublisher schreibt The 3DO Company vorerst weiter rote Zahlen.

Redwood City. The 3DO Company hat für das zweite Quartal mit Abschluß zum 30. September einen Nettoverlust von 7,5 Millionen US-Dollar bei Umsätzen von fünf Millionen gemeldet. Als Grund für den Fehlbetrag gibt 3DO an, daß für die Vorbereitung von elf Produktveröffentlichungen in der zweiten Hälfte des Geschäftsjahres geplante operative Kosten in Höhe von 10,8 Millionen US-Dollar angefallen seien. Im gleichen Zeitraum im letzten Geschäftsjahr hatte 3DO überhaupt keinen Softwaretitel veröffentlicht und den Großteil des Umsatzes aus dem Verkauf des Hardwaregeschäftes generiert. The 3DO Company hatte letztes Jahr das Hardware-Geschäft an Samsung abgestoßen. Derzeit verfügt 3DO über 24 Millionen US-Dollar Liquidität und hat sich zusätzlich Zugriff auf Fremdkapital in Höhe von 40 Millionen US-Dollar gesichert. „Unser Softwareumsatzzuwachs ist sehr wichtig und unsere Umsätze im Quartal waren höher als angenommen", erläutert Trip Hawkins, Chairman und Chief Executive Officer von The 3DO Company. „Unsere Ausgaben haben sich durch unsere geplante Erweiterung der internen Studios und der Marketingpläne für unsere

BattleTanx: Panzerschlacht für Nintendo 64 mit bis zu vier Spielern.

weiteren elf neuen Produktveröffentlichungen erhöht. Die Qualität dieser neuen Titel wird zeigen, daß unsere Strategie, nur die besten Spiele zu machen, funktionieren wird." Zu den nächsten Produkten von The 3DO Company gehören `Uprising 2´ (PC), `Uprising X´ für PlayStation und `BattleTanx´ für Nintendo 64. *(ch)* ▮

Silicon Graphics meldet Verluste

Mountain View. Die SGI-Umstrukturierung dauert an: Der Grafik- und Simulationscomputer-Hersteller Silicon Graphics hat in seinem ersten Quartal des 99er Geschäftsjahres einen Verlust von 44 Millionen US-Dollar im Vergleich zu einem Verlust von 55,5 Millionen US-Dollar im ersten Quartal des vergangenen Geschäftsjahres berichtet. Das Unternehmen begründet die hohen Verluste mit einer Umstrukturierungsphase, durch die es auch noch eine Weile dauern werde, bis die Firma wieder profitabel werde. „Einen Verlust zu melden, ist nie sehr befriedigend, aber ich bin sehr glücklich über den Fortschritt, den wir mit diesem Quartalsergebnis demonstrieren konnten", erklärt Chaiman Richard Beluzzo. „Obwohl wir noch einen langen Weg zu gehen haben, bevor wir wieder zur Profitabilität zurückkehren, freuen wir uns über den Fortschritt bei der Verschiebung unserer Geschäfte auf Wachstumsmärkte." *(fo)* ▮

Thrustmaster weist Defizit von 3,3 Mio. Dollar aus

Hillsboro. Thrustmaster hat im dritten Quartal einen Verlust von 3,3 Mio. US-Dollar gegenüber einem Gewinn von 836.000 US-Dollar im Vorjahr gemeldet. Der Umsatz betrug 4,17 Millionen US-Dollar im Vergleich zu 10,5 Millionen US-Dollar im dritten Quartal des Vorjahres. „Obwohl wir natürlich von unserer finanziellen Performance im dritten Quartal und dem Gesamtergebnis bis zum heutigen Zeitpunkt sehr enttäuscht sind, sind wir dennoch glücklich, daß wir diese Periode der extremen Saisonalität mit einem relativ geringem Level an POS-Plazierungen und gleichzeitigen Anzeichen für eine hohe Akzeptanz unserer neuen Produkte im Handel überstanden haben", erklärt Thrustmasters neuer President und CEO Frank G. Hausmann. „Unser primäres Ziel im vierten Quartal ist die Lösung der logistischen Herausforderungen in der ausreichenden Versorgung der Handelskanäle für diese neuen Produkte." *(fo)* ▮

Produktübersicht

PlayStation, Nintendo64, Gamboy und Rumble Pak sind eingetragene Warenzeichen.

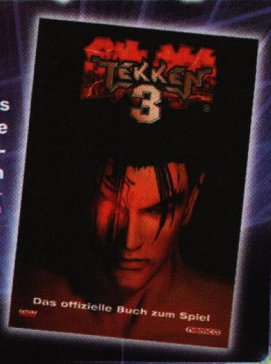
CE

WIR HABEN DAS ZEUG ZUM SPIELEN

Deluxe Energy Set für Game Boy Pocket
• 2 Akkus mit je 2,5 Stunden Speicherkapazität
• Extra Netzteil zum Aufladen oder für direkten Spielbetrieb
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

The Glove
Erleben Sie ein völlig neues Spielgefühl! Analoges und digitales Steuern direkt mit Ihrer Hand. Für PlayStation!
Unverb. Preisempf. 129,95 DM

Das offizielle „Tekken 3"-Buch
Auf 200 durchgehend farbigen Seiten erfahren Sie alles über Namcos grandioses PlayStation-Spiel.
Nur 24,95 DM



PSX Lenkrad MK II
Das beliebte PSX-Lenkrad jetzt mit verbessertem Handling.
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

Dual-Analog Joypad mit Rumble-Technik
Mit zwei analogen Mini-Joysticks und integrierter Rumble-Funktion. Für jedes PlayStation-Spiel verwendbar.
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

G4 Controller
Das ergonomische N64-Joypad mit Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion. In fünf verschiedenen Designs.
Unverb. Preisempf. 59,95 DM

LX4 Lenkrad mit Rumble-Technik
Das erste N64-Lenkrad, bei dem Sie Vibrationen und Rütteleffekte spüren. Benötigt keine Batterien!
Unverb. Preisempf. 139,95 DM

LX4 Tremor + 1MB
Das N64-Rumble Pak, das keine Batterien benötigt, mit integrierter 1MB-Memory Card
Unverb. Preisempf. 49,95 DM

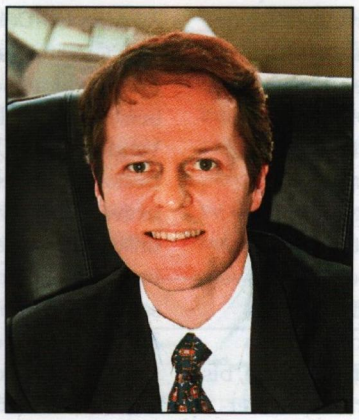
GAMESTER
THE UNFAIR ADVANTAGE

VIDIS

Vidis Electronic Vertriebs GmbH • Borsteler Chaussee 85-99 • 22453 Hamburg • Tel. 040 - 51 48 40-0 • Fax 040 - 51 48 40-40

Ubi Soft will den japanischen Markt mit Dreamcast-Spielen erobern

Paris. Mit den ersten Spielen für das Sega Dreamcast will Ubi Soft die Marktposition in Japan ausbauen. Im vergangenen Geschäftsjahr, das am 31. März 1998 endete, erzielte Ubi Soft nur etwa ein Prozent der Netto-Umsätze in Japan. Gleich von Beginn an, so Ubi-Soft-President Yves Guillemot, will sein Unternehmen auf die Online-Multiplayer-Fähigkeiten des Dreamcast setzen. Direkt zum Japan-Release beziehungsweise direkt danach, sollen `Rayman 2´, `D-Jump´, `Racing Simulation´ und ´Speed Busters´ für Segas Edel-Konsole erscheinen. „Es handelt sich um kein großes Investment, weil wir diese Titel auch für PC entwickeln und deshalb keine enormen Extrakosten auf uns zukommen", sagt Guillemot. Die Basis des japanischen Geschäftserfolgs sollen diese Spiele bilden, während man in den USA verstärkt auf PlayStation-, Nintendo 64- und PC-Titel setzt. *(jf)* ▮



Yves Guillemot, Ubi Soft: Dreamcast-Entwicklungen kein großes Investment.

Southpeak Interactive übernimmt Siedler III-Vertrieb in Nordamerika

Schaumburg. Southpeak Interactive hat sich die Vertriebsrechte für Blue Bytes `Die Siedler III´ in den USA gesichert. „Unsere Partnerschaft bedeutet, daß wir endlich Lücken im Distributionsnetz schließen und `Die Siedler III´ neuen Kunden zugänglich machen können", meint Mark Hall, VP of Business Developement bei Blue Byte. Der dritte Teil der Aufbau-Strategie soll im November für PC und Anfang 1999 auf DVD erscheinen. Außer der deutschen und der englischen Version wird der Titel für zehn verschiedene Sprachen lokalisiert. *(fo)* ▮

Toys `R´ Us schließt nur sechs Outlets in Frankreich

Paris. Die Spekulationen um Massenschließungen von Toys `R´ Us-Filialen in Frankreich scheinen nach Berichten der World Toy News vorerst übertrieben zu sein. Vor kurzem hat das US-Hauptquartier (MCV berichtete) drastische Reorganisationsmaßnahmen auf interener Ebene angekündigt. Nach Aussagen des französischen Toys `R´ Us-Chairmans Jacques Le Foll werden lediglich sechs Shops geschlossen, während ein Test eines neuen Shop-Konzeptes bereits begonnen worden sei und zur Standortsicherung der übrigen Filialen beitragen würde. Dieses Konzept sei bereits in Belle Epine, Ormesson, Eragny, La Defense, Bordeaux, Toulon und Lyon-Brion erprobt worden und würde einen Schwerpunkt auf Kinderpflege, Lernspielzeug, Bücher und Multimedia legen. Die sechs Standorte, die aufgegeben werden, sind Val de Fontenay, Val d'Yerres, Orleans, Mulhouse, Lyon Part-Deu und Grenoble. Den rund 100 von den Schließungen betroffenen Mitarbeitern sollen offensichtlich neue Arbeitsplätze an anderen Standorten angeboten werden. *(ch)* ▮

Internationale Bestseller

England

PC CD-ROM

1. Dune 2000 — Westwood
2. Colin McRae Rally — Codemasters
3. Commandos — Eidos
4. GP Legends — Cendant
5. Premier Manager ´98 — Gremlin

PlayStation

1. Tekken 3 — Sony
2. Toca Touring Car — Codemasters
3. Gran Turismo — Sony
4. ISS Pro ´98 — Konami
5. Abe´s Oddysee — GT Interactive

Nintendo 64

1. F1 World Grand Prix — Nintendo
2. 1080° Snowboarding — Nintendo
3. Mission: Impossible — Infogrames
4. Banjo-Kazooie — Nintendo
5. ISS ´98 — Konami

Quelle: Chart Track/ELSPA

Norwegen

PC CD-ROM

1. Need for Speed 3 — Electronic Arts
2. Dune 2000 — Westwood/EA
3. Commandos — Eidos
4. NHL ´99 — Electronic Arts
5. Premier Manager ´98 — Gremlin

PlayStation

1. Tekken 3 — Sony
2. Crash Bandicoot 2 — Sony
3. Gran Tourismo — Sony
4. Colin McRae Rally — Codemasters
5. Final Fantasy VII — SquareSoft

Nintendo 64

1. Mission: Impossible — Infogrames
2. Diddy Kong Racing — Nintendo
3. Banjo-Kazooie — Nintendo
4. F1 World Grand Prix — Nintendo
5. Goldeneye 007 — Nintendo

Quelle: MCV UK

USA

PC CD-ROM

1. Need for Speed 3 — Electronic Arts
2. Deer Hunter — GT Interactive
3. Barbie Nail Designer — Mattel Media
4. Civil War Generals 2 — Cendant
5. T. Clancy´s Rainb. Six — Red Storm

PlayStation

1. WWF Warzone — Acclaim
2. NCAA Football ´99 — Electronic Arts
3. Madden ´99 — Electronic Arts
4. NFL Game Day ´99 — Sony
5. Gran Tourismo — Sony

Nintendo 64

1. WWF Warzone — Acclaim
2. Banjo-Kazooie — Nintendo
3. GoldenEye 007 — Nintendo
4. Wailalae Country Club — Nintendo
5. Mission: Impossible — Infogrames

Quelle: PC Data 27.9. 3.10. (PC), August 1998 (PSX, N64)

Japan

PC-CD-ROM

1. Flightsimulator ´98 — Microsoft
2. After Devil Force — Compile
3. Microsoft Golf — Microsoft
4. Special Force — Compile
5. Far Distance Augusta — Pack-in-Soft

PlayStation

1. Beat Mania — Konami
2. Metal Gear Solid — Konami
3. The Masked Raider — Bandai
4. Pilot ni Nryou! — Pack in Soft
5. Itadaki Street — Enix

Nintendo

1. Legend of Zelda — Nintendo
2. Lordly Caliber — Nintendo
3. Pockemon Stadium — Nintendo
4. Mother 3 — Nintendo
5. Super Mario 64 — Nintendo

Quelle: Login/64Dream/Famitsu

HINWEIS: Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 23.

Foto: C. Holowaty

Kurz & Wichtig

Goldene Cartridge für Zelda-Vorbesteller

Redmond. Seit dem 24. Oktober läuft in den USA die Vorbestellungsaktion für den Nintendo-64-Titel `Zelda - Ocarina of Time´. Endkunden, die sich das Spiel vor dem offiziellen Release am 23. November bei ihrem Händler reservieren lassen, erhalten eine limitierte Edition von `Zelda´ mit goldener Cartridge. In den USA sollen laut Nintendo-Plänen bis Ende 1998 zwei Millionen Einheiten ausgeliefert werden. *(jf)* ▮

Media Play steigt ins Gebrauchtspielgeschäft ein

Die US-Medienhandelskette Media Play wird ins Gebrauchtspielegeschäft einsteigen, um mehr Kundenfrequenz beim Spielepublikum zu erhalten. In den 69 Filialen in Nordamerika wird diese Abteilung `GameZone´ heißen. Dort werden Second-Hand-Spiele für N64, PSX und 16-bit gehandelt. Bislang war Media Play auf Musik, Filme, Bücher und Software spezialisiert. *(ch)* ▮

You don´t know Jack-Fragen auf 100 Mio. M&M und Mars

Berekley. Berekley Systems hat für den US-Markt einen Cross-Promotion-Deal für das Trivia-Spiel `You don´t know Jack´ unterzeichnet. Danach werden `You don´t know Jack´-Fragen auf 100 Millionen M&M- und Mars-Verpackungen abgedruckt. Bis 30. Mai 1999 können Verbraucher zur Beantwortung der Fragen auf eine Webseite mit der Online-Version von `You don´t know Jack Sports´ gelangen und dort Preise gewinnen. *(ch)* ▮

Dynamic Systems vertreibt Hasbro-Titel in Österreich

Rottenmann. Aufgrund der MicroProse-Übernahme durch Hasbro Interactive distribuiert Dynamic Systems in Österreich exklusiv zusätzlich zu den PC-Spielen von MicroProse auch alle neuen Releases von Hasbro Interactive. *(jf)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter jfroehlich@computec.de

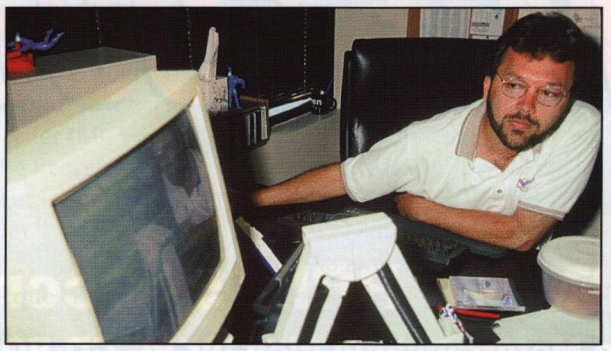
2nd Alexander Hofmann
Racing Factory 66
3rd Tetsuya Hariboa
Aspuelis 31
Mit 500ccm Richtung
UMSATZ
GRAND PRIX 500ccm
Die Motorradsimulation für PC CD-ROM
- umfassende Printkampagne
- deutschlandweite Cross-Promotions
- Berichterstattungen in Computer- und Non-Computerpresse
- Motorsport Sponsoring
- POS-Unterstützung
- Produktdisplays
Grand Prix 500ccm
ASCARON
FUNSOFT.
COMPACT disc PC CD-ROM
Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst,
Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 7111
ASCARON
SETUP
Alexander HOFMANN
Racing Factory
250cc
QUALIFYING
Alexander HOFMANN
250cc

3DO lizensiert Requiem-Engine

Redwood City. The 3DO Company will ihre `Requiem-Engine´ an Drittentwickler lizenzieren. Die 3D-Engine des, in den USA im Januar erscheinenden 3D-Action-Games `Requiem: Avenging Angel´ ist laut 3DO eine State-of-the-Art-Grundlage für künftige First Person Action-Games für den PC. „Viele brilliante Techniker haben drei Jahre lang an dieser Engine gearbeitet und haben die neuesten Hardware-Möglichkeiten in diese Entwicklung mit einbezogen," so 3DOs CEO und Chairman Trip Hawkins. „Die außergewöhnliche Qualität von `Requiem: Avenging Ange´ und der wachsende Beifall, der dem Spiel zur Zeit zukommt, ist der Beweis dafür, daß diese Technologie erstklassig ist. Die Requiem-Engine erlaubt die Entwicklung erstklassiger Spiele und wir freuen uns auf die Zusammenarbeit mit anderen Entwicklern, um unsere Engine eine treibende Kraft am Markt zu machen." *(fo)* ▮

Sierra Studios verpflichtet das ehemalige Fallout-Kernteam für neues Rollenspiel

Bellevue. Troika Games, die neugegründete Spieleschmiede von Interplays ehemalige `Fallout´-Designer Tim Cain, hat einen exklusiven Publishing-Deal mit Sierra Studios abgeschlossen. Cain hatte Interplay aufgrund von konzeptionellen Meinungsverschiedenheiten zusammen mit seinen Co-Designern Leonard Boyarsky und Jason Anderson verlassen (MCV berichtete) und gehört seit der Veröffentlichung seines Endzeit-Rollenspiels `Fallout´ zu den heißesten Newcomern der Szene. Das neue Projekt des Trios trägt noch keinen offiziellen Titel, soll aber ein PC-Rollenspiel mit geplantem Veröffentlichungstermin im dritten Quartal 2000 sein. „Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson haben sich einen Namen mit ihrer Arbeit an Fallout letztes Jahr gemacht", meint Scott Lynch, Senior Vice President der Sierra Studios. „Das Team hat zusammen 20 Jahre Erfahrung im Spielegeschäft und wir sind begeistert, mit ihnen zusammen an dem neuen Projekt arbeiten zu können. Wir sind überzeugt, daß Troika Games wiederum ein preisgekröntes Spiel produziert und für Rollenspiele einen neuen Meilenstein im Genre bilden wird."



Tim Cain will mit dem Fallout-Kernteam für Sierra ein revolutionäres Spiel für RPG-Fans entwickeln.

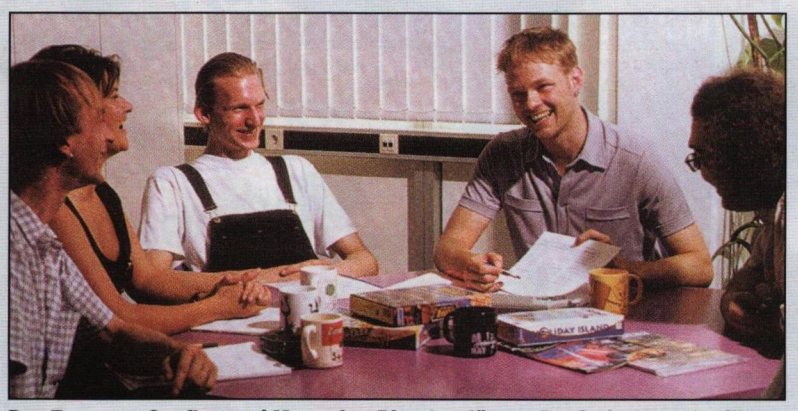
Tim Cain hatte in den letzten sechs Monaten vielen verschiedenen Publishern das neue Projekt vorgestellt. „Der Grund, warum ich zu Sierra Studios gegangen bin ist – Vertrauen", meint Cain. „Ich vertraue ihnen und ihrer Fähigkeit, wirklich große Projekte abzuwickeln." Allzuviele Details über das Spiel läßt sich Tim Cain allerdings noch nicht entlocken: „Dies wird ein Rollenspiel, wie ich es seit 15 Jahren machen wollte. Es beinhaltet alles, was ich in einem Rollenspiel sehen will: eine coole Story, eine große Auswahl an zu erschaffenden Charakteren, viele Lösungswege im gesamten Spiel, ein großartiges Artwork und eine atemberaubende Engine, die die Handlung wirklich unterstützt." *(ch)* ▮

Hinter den Kulissen: Sunflowers

Mehr als nur Aufbau-Strategiespiele

Sunflowers sonnt sich nicht nur im Ruhm von `Anno 1602´, des bis dato am besten verkauften Computerspiels in Deutschland. Man hat sich vorgenommen, auch internationale Märkte wie die USA mit intelligenten Spielen zu „knacken".

Es erscheint in der heutigen Zeit fast schon grotesk, eine Spielefirma gründen zu wollen, die sich auf die Fahnen schreibt, auf Gewalt in Spielen weitgehend verzichten zu wollen. Bomico-Gründer Adi Boiko wagte es 1993 trotzdem: Mit zu Beginn nur zwei Mitarbeitern lokalisierte man Kinder-Software, begann aber bald auch mit der Entwicklung von Wirtschaftssimulationen. Beim Erscheinen des DOS-Titels `Aufschwung Ost´, in dem der ökonomische und ökologische Aufbau der neuen Bundesländer simuliert wurde, erntete man ungewöhnliches Medienecho. Sunflowers hatte damals jedem Mitglied des Bundestages ein Exemplar des Titels geschenkt. Später erzielte man in Deutschland zum Teil hohe Chart-Plazierungen mit Titeln wie `Die Fugger 2´ und `Holiday Island´. Dennoch: Das Ziel, international vermarktbare Titel zu produzieren, wurde hinsichtlich von Schwerpunktmärkten wie den USA noch nicht erreicht. Dies soll sich jedoch ändern: Mit `Anno 1602´, das derzeit in Deutschland bei rund 400.000 durchverkauften Stück



Das Team um Sunflowers´ Managing Director Jürgen Reußwig (2. v.r.) will über die Entwicklung eigener Technologien auch im Ausland als Spieleentwickler Fuß fassen.

liegt, will Sunflowers in Kürze auch außerhalb des heimischen Marktes Fuß fassen. Dazu verfügt Sunflowers inzwischen über eine wesentlich ausgereiftere Ressourcenbasis als in Gründertagen. Mittlerweile zählt das Unternehmen 20 feste und rund 60 freie Mitarbeiter. Zudem hat sich Sunflowers an der österreichischen Spieleschmiede Max Design, mit denen man `Anno 1602´ produzierte, mit 40 Prozent beteiligt. Mit Cyberdyne Systems, einem externen Team aus Wiesbaden, arbeitet man an dem Spieleprojekt `Plunger 2´. In diesem Action-Adventure in einer Tiefseestation soll der Spieler mit einer besonders ausgefeilten Computerintelligenz konfrontiert worden und muß U-Boot-Missionen außerhalb der Station bestehen. Zudem ist das interne Entwicklungsteam derzeit dabei, eine multifunktionale Engine für levelbasierte Spiele fertigzustellen. Diese Engine ist dabei sowohl für Spiele aus einer isometrischen 3D-Sicht als auch für reine 3D-Titel aus der Ich-Perspektive geeignet. Erstes Projekt, das mit dieser Engine entwickelt werden soll, ist das Action-Adventure `TechnoMage´ für PC. In diesem Fantasy-Spiel, das vom Spielprinzip her auf den ersten Blick an das klassische `The Legend of Zelda´ erinnert, steuert man einen Zauberlehrling durch Levels und muß zahlreiche Monster besiegen und Puzzles lösen. Bereits in der frühen Alpha-Version fallen stimmungsvolle Musik-Effekte, realistische Wetteränderungen und ausgefeilt taktierende Level-Endgegner auf. Doch die Erweiterung der Produktpalette in für Sunflowers weniger typische Genres soll keine Abkehr von der Kategorie der Aufbau-Strategiespiele bedeuten: Ein Nachfolger zu `Anno 1602´ dürfte mit Sicherheit in der Zukunft zu erwarten sein. **Kontakt:** 06103-2063-0 *(ch)* ▮

Fotos: C. Holowaty, Sunflowers

BYZANTINE

TOD IN ISTANBUL

„...ungewöhnlich gute Geschichte..."
PC Player 10/98

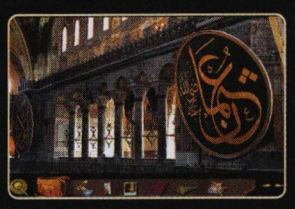
„...ein spannender Thriller..."
PC Games 10/98

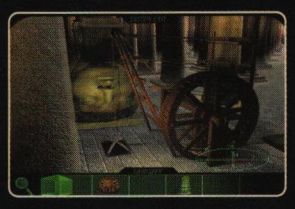
Rätsel... Mord... Intrigen...

Allein gegen alle in einer fremden Stadt.

Willkommen in Istanbul...

Willkommen zum Abenteuer Ihres Lebens!





Features für PC/CD-Rom:

- komplett in deutsch
- 6 CD-ROMs
- 40 Schauspieler
- 45 Minuten Video
- 40 Stunden Gameplay
- 120 versch. Panorama-Locations
- Photorealistische Umgebung
- 360°-Bewegungsfreiheit
- Gespräche, Verhöre und Verhandlungen mit anderen Charakteren
- Packender Soundtrack

EGMONT

Discovery CHANNEL MULTIMEDIA

STORMFRONT STUDIOS

www.egmont-interactive.de

Marketingunterstützung

Print
Umfangreiche Printcampagne in den SpeciaHnterest-Titeln (PC Games, PC Action, PC Player, Power Play, etc.)
ab den November-Ausgaben.

POS-Material
- Poster A1
- Leaflets A4
- Shelf-Wobbler
- POS-Video

Radio
Gezielte Radiounterstützung zum Release

Online
Bannerschaltung in Game-Relevanten-Foren
von AOL, T-online und FOL

Video
Der Videotrailer von „Byzantine – Tod in Istanbul" wird auch auf die Kaufvideokassetten von „Scream" (VÖ: 03.09.1998) und „Spawn" (VÖ: 02.11.1998) aufgespielt.
Ca. 150 000 Kassetten im 4.Quartal 1998

Spacetec schließt Merger-Vereinbarung mit Labtec ab

Lowell/Vancouver. Die Spacetec IMC Corporation, ein weltweit führendes Unternehmen im Bereich der 3D-Eingabegeräte, hat eine Merger-Vereinbarung mit dem in Vancouver ansässigen PC-Lautsprecherspezialisten Labtec, Inc abgeschlossen. Labtec hält zudem weltweit führende Marktanteile sowohl im Bereich der Audio-Input- als auch der Audio-Output-Geräte. Der Zusammenschluß wurde nach sorgfältiger Prüfung beider Parteien und nach Zustimmung der Aktionäre am 4. November 1998 abgeschlossen. Im Rahmen des Mergers werden 13,9 Millionen Aktien von Spacetec an die Labtec-Aktionäre ausgegeben, womit diese nahezu zwei Drittel des zusammengeschlossenen Unternehmens halten, während die Spacetec-Aktionäre etwa ein Drittel der Aktien halten. Innerhalb der nächsten zwölf Monate nach Abschluß könnte es möglicherweise zur Abgabe von weiteren Spacetec-Aktien an Labtec-Aktionäre nach einer strategischen Analyse und Bewertung von Spacetecs Industrie-CAD-Geschäftsbereich kommen. Nach Abschluß des Mergers wird Spacetecs Entwicklungs- und Marketing-Abteilung weiterhin im bisherigen Firmensitz Lowell ansässig sein, während der Hauptsitz in den Labtec-Büros in Vancouver bleiben wird. Das Management-Team von Labtec unter Führung von CEO Gary Savadove wird die Führungsverantwortung über das gesamte zusammengeschlossene Unternehmen haben. *(fo)* ▮

ATI übernimmt Chromatic Research

Toronto. ATI Technologies, weltweiter Marktführer in den Bereichen der Grafikbeschleunigung und Multimedia-Lösungen, hat die Übernahmepläne zum Erwerb von Chromatic Research auf Basis eines Aktienaufkaufes im Gesamtwert von 67 Millionen US-Dollar bekanntgegeben. Chromatic entwickelt zur Zeit die Next-Generation-`System-on-a-Chip´-Technologie (SOC), die eine ideale Lösung für zukünftige Multimedia-Anwendungen in Computern und anderen Consumer Electronic-Geräten darstellt. Die Übernahme erfolgt durch eine Cash-Transaktion und wird nach Zustimmung der Aktionäre voraussichtlich zum 13. November 1998 wirksam. *(fo)* ▮

Guillemot sichert sich Vertriebsrechte für Disney-Peripherie-Sortiment

Düsseldorf. Guillemot hat mit Disney Interactive einen Distributionsvertrag für verschiedene Lizenz-Artikel im Peripherie- und Zubehör-Bereich für die Vertriebs-Territorien Deutschland, Österreich und Schweiz abgeschlossen. Dazu zählt neben Mauspads, Geschenk-Sets in verschiedenen Variationen – bestückt mit einer Computer Maus sowie Disketten-Boxen und -Aufklebern, auch eine sogenannte 3D-Maus in Form eines Micky-Maus-Kopfes. Einige Geschenk-Sets enthalten darüber hinaus CD-ROMs mit Software-Samplern, Bildschirmschoner mit den beliebtesten Charakteren oder eine limitierte Version des `Kreativen Zeichenstudios´ von Disney Interactive. Die Artikel sind an Charaktere wie `Arielle die Meerjungfrau´, `101 Dalmatiner´ oder dem `König der Löwen´ angelehnt. Alle Produkte entsprechen den europäischen Sicherheitsbestimmungen, werden in Geschenkverpackungen geliefert und sollen ein ausgesprochen gutes Preis-Leistungs-Verhältnis haben. Viele Markterhebungen der Markenartikler haben nach Unternehmensangaben bewiesen, daß Disney-Lizenz-Produkte eine wesentlich höhere Umschlaggeschwindigkeit haben als markenlose Produkte. *(ch)* ▮

Peripherie und Zubehör mit Disney-Charakteren: Markenbekanntheit soll hohe Umschlagsgeschwindigkeit garantieren.

Fotos: Guillemot, F. Ossmann, Disney Interactive, BSG Laboratories

Im Test

Intensor

Produktgruppe: .....**Peripheriegeräte**
System: .....**Alle Systeme**
Hersteller: .....**BSG Laboratories**
Vertrieb: .....**BSG Laboratories**
Empf. VK.: ...**ca. DM 900,-/1.000,-DM**

Bei dem `Intensor´ handelt es sich um einen Stuhl mit einem neuartigen Hochleistungs-Soundsytem für alles Plattformen mit Soundausgang, das in die Sitzfläche und die Lehne des Stuhls integriert ist. Das 4-Wege-Verstärkersystem gibt satte 108 db Soundleistung wieder und läßt den Spieler die Soundvibrationnen über die spezielle Kunststoffverarbeitung des Gerätes direkt am Körper spüren. Ein zusätzlicher 40-Watt-Sub-Woofer kann optional angeschlossen werden. In der Praxis sieht es leider so aus, daß die Flächen unmotiviert vor sich hin vibrieren und man die Lautstärke auf ein fast unerträgliches Maß hochziehen muß, was bei den eher mittelprächtigen Lautsprechern ein zweifelhafter Ohrenschmaus ist. Das Produkt ist direkt über BSG Laboratories, 638 Harrison Avenue, Panama City, Florida 32401, USA zu bestellen. Ein deutscher Vertrieb steht noch nicht fest.
▮ Nicht empfehlenswert. *(fo)* ▮

Maxi Booster 640

Produktgruppe: .....**Audio**
System: .....**PC**
Hersteller: .....**Guillemot**
Vertrieb: .....**Guillemot**
Empf. VK.: .....**DM 199,-**

Dieses Hifi-System von Guillemot bietet ein Zwei-Wege-System in einem Holzgehäuse, das eine gute Klangtreue bei der Musikwiedergabe gewährleistet. Kalottenhochtöner sorgen weiterhin für ein gutes Abstrahlverhalten der Höhen. Das System hat eine Leistung von 20 Watt RMS, an der Frontseite können Höhen, Bässe und Lautstärke stufenlos eingestellt werden. Die Boxen haben einen sauberen Klang und geben selbst extreme Bässe und Höhen bis zu einer Lautstärkeeinstellung von etwa drei Vierteln des Maximums klar wieder. So bietet der `Maxi Booster 640´ ein angemessenes Preis-Leistungs-Verhältnis und kann den Kunden bedenkenlos empfohlen werden.
▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

Maxi Subwoofer 720 5D

Produktgruppe: .....**Audio**
System: .....**PC**
Hersteller: .....**Guillemot**
Vertrieb: .....**Guillemot**
Empf. VK.: .....**DM 299,-**

Lautsprecher-System mit Subwoofer und zwei Standard-Satelliten-Boxen. Der Subwoofer ist kompakt, besteht aus einem massiven Holzgehäuse und bietet eine Leistung von 20 Watt RMS. Auf der Rückseite des Gehäuses gibt es eine Anschlußmöglichkeit für bis zu 5 Satelliten-Boxen oder insgesamt sogar acht beliebige Hifi-Lautsprecher oder zwei Aktivboxen. Neben getrennten Bass- und Höhenreglern kann man auch die Surround-Lautstärke sowie die Intensität des Subwoofers per Drehregler einstellen. Jeweils zwei Cinch-Ein- und -Ausgänge ermöglichen vielfältige Anschlußmöglichkeiten an PC und Audio-Anlagen. Das System nutzt die Direct Sound 3D-Quadrophonie-Technologie für beeindruckenden 3D-Klang. Verarbeitung und Klang sind hervorragend.
▮ Besonders empfehlenswert. *(jf)* ▮

JOY TECH GERMANY

CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback" bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload"
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebenes JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an
und fragen Sie nach unseren Händler Konditionen

Im Exclusivertrieb durch

dynatex

Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Tel.: 0231/45000-0 • Fax: 0231/45000-29
http//www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

Kaufwünsche der Leser

Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?*

PC CD-ROM

1.	Command & Conquer: Teil 3	59,7
2.	Age of Empires 2	46,0
3.	Die Siedler 3	39,2
4.	Tomb Raider 3	35,2
5.	Diablo 2	32,2
6.	Need for Speed III	23,3
7.	Sim City 3000	22,5
8.	Dungeon Keeper 2	22,0
9.	Civilization III	20,5
10.	Turok 2	20,0
11.	Indiana Jones and the Infernal Machine	18,3
12.	Dune 2000	17,8
13.	StarCraft Expansion Pack	17,2
14.	N.I.C.E. 2	17,0
15.	Commandos - Hinter feindlichen Linien	16,7
16.	Age of Empires - Expansion Pack	15,9
17.	Unreal	15,8
18.	X-Files - The Game	12,3
19.	Final Fantasy VII1	2,1
20.	Carmaggedon 2	11,7

PLAYSTATION

1.	Tomb Raider 3	52,6
2.	Tekken 3	45,3
3.	Formel 1 '98	40,1
4.	Crash Bandicoot 3	29,7
5.	C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag	26,6
6.	MedEvil	22,4
7.	Colin McRae Rally	19,3
	Oddworld: Abe's Exoddus	19,3
9.	Breath of Fire	18,2
10.	Need for Speed 3	16,7
11.	Heart of Darkness	16,6
12.	Duke Raider	16,4
13.	Moto Racer 2	15,6
14.	Apocalypse	14,6
15.	Wild 9	14,4
16.	Ninja -Shadow of Darkness	12,5
17.	Dead or Alive	12,0
18.	X-Files	11,5
19.	Int. Superstar Soccer Pro '98	10,4
20.	Spyro the Dragon	9,4

NINTENDO 64

1.	Zelda - Ocarina of Time	60,3
2.	Turok 2	50,0
3.	Mission: Impossible	29,1
4.	F-Zero X	27,3
5.	Extreme G 2	25,5
6.	Banjo-Kazooie	21,2
7.	F1 World Grand Prix	19,4
8.	1080° Snowboarding	16,7
9.	Twelve Tales: Conker 64	16,1
10.	V-Rally	15,2
11.	Rogue Squadron	12,4
12.	WipEout 64	11,5
	Shadowman	11,5
14.	Superman	10,6
15.	Fighting Force 64	10,4
16.	WCW vs. NWO Revenge	10,3
17.	FIFA '99	10,0
	Forsaken	10,0
19.	Micro Machines 64 Turbo	9,7
20.	Int. Superstar Soccer 98	9,1

Erhebungszeitraum: 11.9.1998 bis 10.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheiungstermin bis einschließlich Ende Dezember 1998 bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent.

Verkaufserwartung des Handels

Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?*

PC CD-ROM

1. Age of Empires - Expansion Pack
2. Command & Conquer Teil 3: Tiberian Sun
3. Caesar 3
4. Diablo 2
5. Die Siedler 3
6. FIFA '99
7. Tomb Raider 3
8. Civilization III
9. Dungeon Keeper 2
10. Commandos - Hinter feindlichen Linien
11. Jagged Alliance 2
12. Lands of Lore 3
13. Railroad Tycoon 2
14. Age of Empires 2
15. Turok 2
16. Colin McRae Rally
17. Fallout 2
18. Need for Speed III
19. Populous 3
20. Gangsters - Organisiertes Verbrechen

PLAYSTATION

1. Formel 1 '98
2. FIFA '98
3. C & C: Alarmstufe Rot - Gegenschlag
4. Crash Bandicoot 3
5. Tomb Raider 3
6. Tekken 3
7. MediEvil
8. Metal Gear Solid
9. Oddworld: Abe's Exoddus
10. Breath of Fire III
11. Colony Wars Venegeance
12. TOCA 2
13. Spyro The Dragon
14. Colin McRae Rally
15. International Superstar Soccer Pro 98
16. Racing Simulation 2
17. Ninja - Shadow of Darkness
18. Motor Racer 2
19. Constructor
20. Cool Boarders 3

NINTENDO 64

1. Turok 2
2. Zelda
3. Mission: Impossible
4. F1 World Grand Prix
5. Banjo-Kazooie
6. FIFA '99
7. Extreme G 2
8. 1080° Snowboarding
9. V-Rally
10. Racing Simulation 2
11. Rogue Squadron
12. F-Zero X
13. Int. Superstar Soccer 98
14. Rayman 2
15. NHL 99
16. Twelve Tales: Conker 64
17. Earthworm Jim 3D
18. WWF: Warzone
19. Duke Nukem: Time to Kill
20. NASCAR 99

Erhebungszeitraum: 14.10.1998 bis 22.10.1998

*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Januar 1999 bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

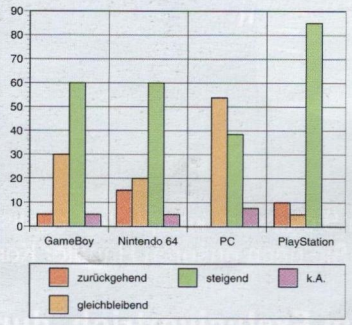
Aktuell

GfK MEDIEN-FORSCHUNG

60 Prozent der Händler glauben an steigende Umsätze mit N64-Hardware im November

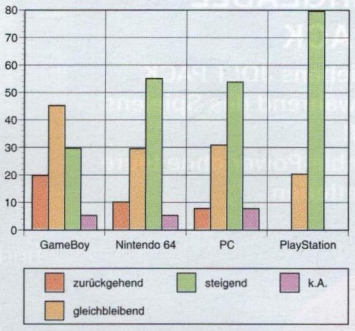
Der Handel glaubt mehrheitlich wieder an den Erfolg des Nintendo 64. Aus dem aktuellen MCV-Handelspanel geht hervor, daß 60 Prozent der befragten Händler im November an steigende Hardware-Umsätze mit der Nintendo-Ware glauben. Bei der N64-Software rechnen etwas mehr als die Hälfte der Befragten mit steigenden Umsätzen. Die Ankündigung des `Mario Bundles´ durch Nintendo fiel direkt in den Befragungszeitraum, so daß diese Kenntnis bei einem Teil der Händler bereits in die entsprechende Umsatz-Beurteilung einfloß. In den Augen der Händler wird jedoch das Geschäft mit PlayStation-Soft- und -Hardware auch im November den Markt weiter dominieren. *(jf)* ▮

Wie schätzen Sie, bezogen auf den Gesamtmarkt, die Verkäufe der Hardware im nächsten Monat bei folgenden Systemen ein?



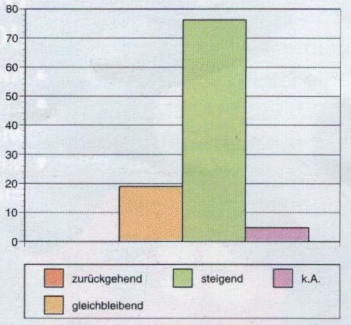
Anteil der Händler in Prozent, die die Hardware-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Wie schätzen Sie, bezogen auf den Gesamtmarkt, die Verkäufe der Software im nächsten Monat bei folgenden Systemen ein?



Anteil der Händler in Prozent, die die Software-Umsätze im kommenden Monat für das jeweilige System als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

Wie beurteilen Sie Ihre eigene Umsatzentwicklung im nächsten Monat?



Anteil der Händler in Prozent, die die eigenen Umsätze im kommenden Monat als zurückgehend, gleichbleibend oder steigend einschätzen.

HINTER DER MASKE DER EHRE IST DAS GESICHT DES TODES...

- Bewältigen Sie die Kampftechniken, Mann-gegen-Mann, greifen Sie zur tödlichen Bat'leth Klinge und zum D'k Tahg Dolch.

- Vereinigen Sie sich mit den bösartigsten Kampfspezialisten in einem hoch-spannenden Echtzeit-Alptraum!

STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD™

IN EINER BLUTIGEN WELT VOLLER MIßTRAUEN UND GEWALT, WO TOD UND EHRE ZUSAMMENFLIEßEN, WIRD NUR DER STARKE ÜBERLEBEN. ALSO, SCHÄRFEN SIE IHREN DOLCH UND BEREITEN SIE SICH AUF EINEN KAMPF VOR, DER SIE IN EIN ABENTEUER SPANNENDER 3-D ACTION DES KLINGONISCHEN IMPERIUMS EINTAUCHEN LÄßT. WILLKOMMEN BEI DER ELITE. WILLKOMMEN BEI KLINGON HONOR GUARD!

- Tauchen Sie in 26 interaktive Level voller unerwarteter Gefahren ein.

- Erkunden Sie 20 umfangreiche Missionen, die aus zahlreichen Star Trek® Filmen bekannt sind.

- ENTDECKEN SIE 10 DURCHSCHLAGENDE WAFFEN, EINSCHLIEßLICH DISTRUPTOREN, RAKETENWERFER UND PARTIKEL-DEMATERIALISIERER.
- SCHÜTZEN SIE SICH SELBST GEGEN BESONDERS BÖSARTIGE GEGNER, INSBESONDERE DEN MONSTRÖSEN RO'FED.
- GEHEN SIE IHREN GEGNERN AN DIE KEHLE UND ZEIGEN SIE IN DEATH RITE ODER CO-OPERATIVE MISSIONEN KEINE GNADE.

HEUTE IST EIN GUTER TAG ZUM STERBEN...

EMMA AWARD WINNER 1998

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

Paramount

™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und dazugehörige Namen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist ein autorisierter Nutzer. MicroProse ist ein eingetragenes Warenzeichen von MicroProse Software, Inc. © 1998 MicroProse Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. All anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.

MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998

Computerspiele

Käuferstruktur: Anno 1602	MCV 11.9.98, S. 20
Käuferstruktur: Commandos	MCV 16.10.98, S.20
Lebenszyklus: Die Siedler II	MCV 10/97, S. 34
Marktüberblick Software Deutschland	MCV 9/97, S. 6
Marktüberblick Hardware Deutschland	MCV 11/97, S. 20

Edutainment/Infotainment

Kindersoftware: Einkaufsverhalten	MCV 1/98, S. 8

Videospiele

Altersstruktur der Konsolenbesitzer	MCV 4.9.98, S. 32
Deutschland-Umsatzpläne Nintendo	MCV 8/98, S. 26
Europa-Umsätze Sony	MCV 2/98, S. 52
Marktanteile Japan	MCV 6/98, S. 26
Marktanteile weltweit	MCV 4/98, S. 36
Marktvolumen USA	MCV 2/98, S. 52
Next-Generation-Markt Deutschland	MCV 11/97, S. 26
US-Marktanteile	MCV 4/98, S. 48
Videospielemarkt USA	MCV 12/97, S. 94

Online-Spiele

Internetnutzung in Deutschland	MCV 12/97, S. 42
Marktentwicklung bis 2000	MCV 4/97, S. 6
US-Marktwachstum bei Internetzugängen	MCV 3/98, S. 34

Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

Herstellermarktanteile in den USA	MCV 5/98, S. 30
Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern	MCV 4/98, S. 6
Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland	MCV 3/98, S. 30
Top-Seller USA 1997	MCV 3/98, S. 40
Marktanalyse Kindersoftware	MCV 18.9.98, S. 20
MCV Markt- und Handelsforschung	MCV 7/98, S. 36
	MCV 8/98, S. 56
	MCV 9/98, S. 60
	MCV 25.09.98, S. 18
	MCV 02.10.98, S. 26

Der deutsche Markt im Überblick

Installierte Hardwarebasen

PC (ab Pentium 90)	5,5 Mio.[1]
Sony PlayStation	1,45 Mio.[2]
Nintendo 64	650.000[3]
Sega Saturn	150.000[1]
Nintendo Game Boy	7,5 Mio.[4]

[1] Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1998
[3] Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
[4] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

PC	1,2 Mio.[1]
Sony PlayStation	1,5 Mio.[2]
Nintendo 64	850.000[3]
Sega Saturn	0[4]
Game Boy Classic/Pocket	600.000[5]
Game Boy Color	250.000[5]
Game Boy Camera	350.000[5]
Game Boy Printer	120.000[5]

[1] Quelle: Datamonitor
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März 1999
[3] Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999
[4] MCV-Schätzung nach Handelsangaben
[5] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

Software-Umsatz in Deutschland

Jahr	1997	1998
PC-Spiele	1,2	>1,4
PC-Edu-/Infotainment	0,5	0,6
Videospiele	0,8	>1

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD.

Die beliebtesten Computerspiele-Genres

1. Strategie	22,3%
2. Action[1]	21,0%
3. Wirtschaftssimulation	15,6%
4. Action-Adventures	11,1%
5. Sport	9,4%
6. Rollenspiele	8,2%
7. Adventure	5,0%
8. Simulationen[2]	4,0%
9. Sonstige	3,4%

[1] Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
[2] Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/ PC Action 1/98

Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

1. Rennspiel	39%
2. Beat 'em Up	14%
3. Jump&Run	12%
4. Adv./Rollenspiel	11%
5. Sport	8%
6. Action	8%
7. Sonstige	8%

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

Charts-Marktanteile

PC CD-ROM*

Platz	Label	Marktanteil
1.	EA	29,93%
2.	Ascaron	8,19%
3..	Eidos	8,03%
4..	Sunflowers	6,39%
5.	Eidos/Software 2000	5,55%
6.	TopWare Interactive	4,92%
7.	Microsoft	4,54%
8.	Cendant Software	3,67%
9.	Mindscape	2,86%
10.	Codemasters	2,85%
11.	Davilex Software	2,73%
12..	Take 2 Interactive	2,39%
13.	GT Interactive	2,08%
14.	JoWood Productions	1,94%
15.	MicroProse	1,58%
16.	Interplay	1,19%
17.	Blue Byte	1,16%
18.	Broderbund	1,04%
19.	Lucas Arts	0,98%
20.	Infogrames	0,97%

SONY PLAYSTATION

Platz	Label	Marktanteil
1.	Sony Computer Entertainment	42,22%
2.	Codemasters	23,10%
3.	Eidos	9,44%
4.	EA	8,79%
5.	Psygnosis	5,82%
6.	Infogrames	5,35%
7.	Virgin	5,27%

N64

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	68,51%
2.	Infogrames	11,68%
3.	Konami	10,93%
4.	Acclaim	5,06%
5.	EA	3,82%

GAME BOY

Platz	Label	Marktanteil
1.	Nintendo	60,52%
2.	Infogrames	30,53%
3.	Capcom	8,95%

NON-GAMES (PC CD-ROM)*

Platz	Label	Marktanteil
1.	TopWare	33,20%
2.	Data Becker	23,82%
3.	DeTeMedien	11,20%
4.	Gdata Software	9,15%
5.	Cendant Software	3,53%
6.	TLC tewi Verlag	2,91%
7.	Terzio Verlag	2,62%
8.	Magix Entertainment	2,56%
9.	Tele Info Verlag	2,49%
10.	Bertelsmann	1,76%
11.	Intuit	1,52%
12.	Disney Interactive	0,91%
13.	Microsoft	0,90%
14.	CDV	0,79%
15.	bhv	0,72%
16.	Mindscape	0,65%
17.	Infogrames	0,65%
18.	Buhl Data	0.62%

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels.
Quelle: Media Control: Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,- DM. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.9.98 bis 30.9.98. PC CD-ROM und Non-Games: 01.10.98 bis 15.10.98.

Media Control-Charts: September/Oktober '98

PC CD-ROM

1.	(5)	Need For Speed 3	EA	100,00
2	(23)	Anstoss 2 - Gold	Ascaron	59,21
3.	(1)	Dune 2000	EA	50,05
4.	(2)	Anno 1602	Sunflowers	46,18
5.	(3)	Bundesliga Manager '98	Eidos/Software 2000	40,11
6.	(4)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos.	40,08
7.	(9)	NHL Hockey '99	EA	30,36
8.	(7)	X-Files: The Game	EA	29,13
9.	(6)	Knights & Merchants	TopWare Int.	27,44
10.	(Neu)	Colin McRae Rally	Codemasters	20,62
11.	(8)	Autobahn Raser	Davilex	19,77
12.	(41)	Creatures 2	Mindscape	15,06
13.	(10)	Unreal (Dt. Version)	GT Interactive	15,05
14.	(11)	Age of Empires	Microsoft	12,98
15.	(13)	Tomb Raider II	Eidos	11,40
16.	(14)	Flightsimulator '98	Microsoft	10,85
17.	(Neu)	Grand Prix Legends	Cendant	10,58
18.	(12)	Mayday - Tag der Entscheidung	JoWood	10,29
19.	(15)	Motocross Madness	Microsoft	8,95
20.	(22)	Die Siedler 2 - Gold Edition	Blue Byte	8,38

NON-GAMES (PC CD-ROM)

1.	(1)	D-Info 97	TopWare	100,00
2.	(Neu)	Telefonbuch f. Deutschland - Herbst 1998	DeTeMedien	35,77
3.	(2)	Das Grosse Data Becker Lexikon '99	Data Becker	13,99
4.	(26)	Logox 2.0	G-Data	12,05
5.	(3)	Visitenkarten-Druckerei - Goldene Serie	Data Becker	10,28
6.	(W.E.)	Das Grosse Data Becker Lexikon '98	Data Becker	7,76
7.	(4)	D-Sat 2.0 - Satellitenatlas für Deutschland	TopWare	6,01
8.	(6)	Music Maker V2000	Magix	5,95
9.	(9)	Der Grosse Routenplaner – Goldene Serie	Data Becker	5,79
10.	(5)	Universallexikon '99	Bertelsmann	5,62
11.	(15)	Löwenzahn 2	Terzio Verlag	4,63
12.	(11)	Power Dictate!	G-Data	4,44
13.	(13)	Bewerbungs-Genie 97 – Goldene Serie	Data Becker	4,32
14.	(7)	G.I.D. Route 98	Tele Info	4,21
15.	(12)	3D Wohnungsplaner - Goldene Serie	Data Becker	4,20
16.	(18)	Einladungsdruckerei - Goldene Serie	Data Becker	3,77
17.	(24)	Löwenzahn 1	Terzio Verlag	3.74
18.	(43)	City-Führer	Tele Info	3,72
19.	(17)	Bildschirnschoner selbstgem. - Gold. Serie	Data Becker	3,65
20.	(10)	3D Atlas	TLC tewi Verlag	3,31

SONY PLAYSTATION

1.	(Neu)	Tekken 3	Sony	100,00
2.	(Neu)	Toca Touring Car Ch. – Platinum	Codemasters	58,09
3.	(1)	Gran Turismo	Sony	49,34
4.	(8)	Tomb Raider – Platinum	Eidos	39,04
5.	(2)	Colin Mc Rae Rally	Codemasters	37,50
6.	(3)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	36,37
7.	(6)	Tekken 2 – Platinum	Sony	25,40
8.	(4)	Formel 1 – Platinum	Psygnosis	24,10
9.	(Neu)	V-Rally – Platinum	Infogrames	22,14
10.	(7)	Command & Conquer – Platinum	Virgin	21,82

N64

1.	(Neu)	F1 World Grand Prix	Nintendo	100,00
2.	(1)	Banjo-Kazooie	Nintendo	81,91
3.	(Neu)	Mission Impossible	Infogrames	41,96
4.	(Neu)	International Superstar Soccer 98	Konami	39,24
5.	(Neu)	WWF: Warzone	Acclaim	18,16
6.	(6)	Super Mario	Nintendo	17,81
7.	(5)	Super Mario Kart	Nintendo	16,76
8.	(4)	Yoshi's Story	Nintendo	16,64
9.	(3)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	13,73
10.	(2)	Cruis'n World	Nintendo	12,95

GAME BOY

1.	(Neu)	Arielle – Die Meerjungfrau	Nintendo	100,00
2.	(1)	V-Rally – Championship Edition	Infogrames	77,01
3.	(6)	F1-Race	Nintendo	60,90
4.	(3)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	56,77
5.	(2)	Mega Man 2	Capcom	51,66
6.	(W.E.)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	51,47
7.	(8)	Hugo 2	Infogrames	51,08
8.	(4)	Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland	Infogrames	48,13
9.	(5)	Super Mario Land 4	Nintendo	41,06
10.	(9)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	39,09

Hinweis: Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im vorangegangenen Erhebungszeitraum. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeiträume: Videospiele: 1.9.98 bis 30.9.98; PC CD-ROM-Spiele und Non-Games: 01.10..98 bis 15.10.98.

Top 10 Bestseller Januar bis September/Oktober '98

PC CD-ROM

1.	(1)	Anno 1602	Sunflowers	100,00
2.	(2)	Commandos - Hinter feindlichen Linien	Eidos	44,00
3.	(3)	Tomb Raider II	Eidos	38,05
4.	(4)	Age Of Empires	Microsoft	32,00
5.	(5)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	30,33
6.	(6)	Autobahn Raser	Davilex	28,67
7.	(7)	StarCraft	Cendant	27,05
8.	(8)	Flightsimulator '98	Microsoft	23,54
9.	(9)	Wing Commander Prophecy	EA	21,16
10.	(10)	FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	EA	18,58

SONY PLAYSTATION

1.	(1)	Gran Turismo	Sony	100,00
2.	(3)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	85,38
3.	(2)	Tomb Raider II	Eidos	82,06
4.	(5)	Tomb Raider - Platinum	Eidos	68,58
5.	(4)	FIFA '98 - Die WM-Qualifikation	EA	59,36
6.	(6)	Formel 1 '97	Psygnosis	51,32
7.	(7)	Resident Evil 2	Virgin	46,89
8.	(10)	Tekken 2 - Platinum	Sony	41,25
9.	(Neu)	Colin McRae Rally	Codemasters	38,04
10.	(9)	Need For Speed 3	EA	36,72

N64

1.	(1)	Yoshi's Story	Nintendo	100,00
2.	(4)	Banjo & Kazooie	Nintendo	75,96
3.	(2)	Diddy Kong Racing	Nintendo	74,57
4.	(3)	Super Mario	Nintendo	61,76
5.	(5)	Super Mario Kart	Nintendo	56,06
6.	(6)	FIFA '98 – Die WM-Qualifikation	EA	48,70
7.	(7)	Frankreich 98 – Die Fußball-WM	EA	41,63
8.	(8)	Snowboard Kids	Nintendo	37,80
9.	(9)	Bomberman	Nintendo	35,34
10.	(10)	Nagano Winter Olympics '98	Konami	29,52

GAME BOY

1.	(1)	Hugo 2	Infogrames	100,00
2.	(2)	Die Maus	Infogrames	82,55
3.	(3)	Lucky Luke	Infogrames	65,21
4.	(4)	Super Mario Land 4	Nintendo	60,47
5.	(5)	Super Mario Land – Classic	Nintendo	57,67
6.	(6)	Die Schlümpfe 3 – Im Alptraumland	Infogrames	55,68
7.	(8)	Super Mario Land 2 – Classic	Nintendo	54,38
8.	(7)	Super Mario Land 3 – Classic	Nintendo	54,36
9.	(10)	F1 - Race	Nintendo	48,27
10.	(9)	Donkey Kong Land 3	Nintendo	45,70

Erhebungszeitraum 1. Januar bis 15. Oktober 1998. Quelle: Media Control.

Lego Media erwartet Spitzen-Umsätze von neuen CD-ROMs

Vor dem Start von Lego Creator, Lego Chess und Lego Loco enthüllt der Spielwarenriese Details zur Einführungskampagne.

London. Lego Media erwartet von den neuen CD-ROM-Produkten `Lego Creator´, `Lego Chess´ und `Lego Loco´ Verkaufszahlen, die es mit Top-Titeln aus dem PC-Spielebereich aufnehmen können. „Eine Untersuchung, die wir nach der Veröffentlichung von `Abenteuer auf der Lego Insel´ in Deutschland durchgeführt haben, hat ergeben, daß 95% aller Käufer sofort wieder eine Lego-Software kaufen würden – eine ideale Voraussetzung für die Markteinführung unserer drei neuen Titel Anfang November", meint Petra Bedford, Head of Marketing Europe & Asia bei Lego Media. „Deutschland ist schon seit 1956 der weltweit umsatzstärkste Markt für die Lego Gruppe und wir sind überzeugt davon, daß unsere Software-Produkte durch die Qualität, die Zugkraft der Lego-Marke sowie die umfangreiche Marketing-Kampagne ähnliche Stückzahlen wie AAA-Games Software erzielen werden." Kern der Einführungsvermarktung ist eine TV-Kampagne auf Super RTL, RTL, Pro 7 und RTL 2 sowie eine zweigeteilte Printstrecke, die sich einerseits an Eltern als Kaufentscheider, andererseits an die Kernzielgruppe Jungen zwischen sechs und zwölf Jahren richtet. Die TV-Kampagne mit 30 Sekunden-Spots läuft vier Wochen lang ab dem 12. November und bewirbt mit Schwerpunkt `Lego Creator´. Zusätzlich werden alle weiteren Produkte am Ende des Spots mitbeworben. Die Printkampagne mit Kinderzielgruppe läuft dagegen im November und Dezember in den Titeln `Junior´, `jojo´, `Micky Maus´, `Yps´, `Limit´, `Tom & Jerry´ und `Donald Duck´. Mit einer Intel-Kooperation werden bis Januar 1999 zudem spezielle Anzeigen für Eltern in den Zeitschriften `Stern´, `TV Movie´, `TV Spielfilm´ und `TV Today´ geschaltet. Für den POS bietet Lego Media unter anderem Poster, Wobbler, Thekendisplays, Dekowürfel, Riesendummy-Boxen, Instore-Videos und Merchandisingartikel wie Lego Bags, Screensaver, Mousepads, Schlüsselanhänger und Sammlerartikel an. Alle Produkte und das POS-Material können bei Infogrames geordert werden. *(ch)* ▮

Mit den Intel-Kooperationsanzeigen sollen gezielt Eltern als Kaufentscheider angesprochen werden.

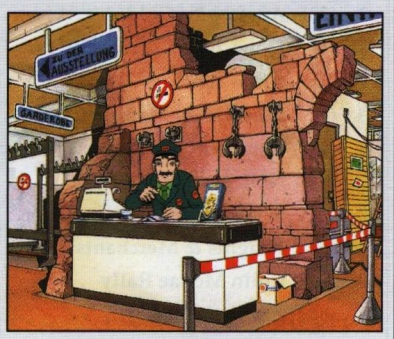
Koch Media vertreibt Expert Software exklusiv in Deutschland

Planegg. Koch Media hat sich den deutschen Exklusiv-Vertrieb für alle Titel des US-Publishers Expert Software gesichert. Das Unternehmen hat über 170 Titel im Sortiment und erreichte in den vergangenen Jahren eine jährliche Wachstumsrate von rund 40%. Titel wie `Heimarchitekt 3D´ verkauften sich weltweit rund zwei Millionen mal. Die ersten drei Produkte im Rahmen des Abkommens werden bereits im November auf den deutschen Markt kommen. Dabei handelt es sich um das Home-Architekturprogramm `Heim-Architekt 3D´ mit 69 professionellen Vorlagen für Häuser und Räume mit über 500 Einrichtungsgegenständen, mit denen das Traumhaus oder die Traumwohnung designt werden kann. Bei `Garten-Architekt 3D´ handelt es sich um einen Gartendesigner in 3D mit umfangreichen Datenbanken unterschiedlicher Pflanzen und Designvorschlägen. Die `3D CAD-Software´ bietet hingegen die Möglichkeit, selbst ausgefallene und eigene Einrichtungsgegenstände zu entwerfen. Alle Titel sind untereinander kompatibel, so daß man die Entwürfe aus einem Titel in die jeweils anderen integrieren kann. *(fo)* ▮

Im Test

TKKG: Der Schatz der Maja

Produktgruppe: . . .Unterhaltung
System: . . . . . .PC
Hersteller: . . . . . .Tivola
Vertrieb: . . . . . .Tivola
Empf. VK.: . . . . . .DM 49,95



Drittes CD-ROM-Detektivspiel aus der beliebten TKKG-Reihe. Aus einem Museum verschwinden zwei antike Jadeköpfe. Die vier Hobby-Detektive machen sich auf die Suche. Der Spieler kann zwischen den verschiedenen Team-Mitgliedern auswählen, diverse Schauplätze untersuchen, Leute befragen und nach Indizien suchen. Die Grafik besteht aus zahlreichen Standbildern mit einigen Animationen. Die Sprachausgabe ist gut gelungen. Auf Wunsch kann man sich die Dialoge auch auf Englisch anhören. Bereits die Vorgänger des Titels verkauften sich in erstaunlichen Stückzahlen. ▮ Besonders empfehlenswert. *(jf)* ▮

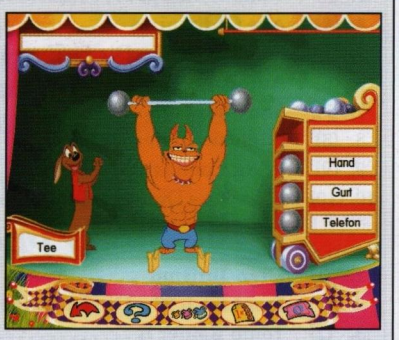
Pyjama Pit in „Keine Angst im Dunkeln"

Produktgruppe: . .Unterhaltung
System: . . . . . .PC
Hersteller: . .Ravensb. Interact.
Vertrieb: . . . .Ravensb. Interact.
Empf. VK.: . . . . . .DM 69,-

Lustiges, hervorragend gemachtes Adventure-Spiel für Kinder zwischen 4 und 8 Jahren, das jedoch auch für ältere geeignet ist. Der kleine Pit verwandelt sich nachts in Pyjama Pit, einen Helden der Nacht. Mit Maske, Taschenlampe und Ausrüstungskoffer verschwindet er in seinem Kinderzimmerschrank und macht sich in der Welt der Finsternis auf die Suche nach Herrn Dunkel. Die Sprachausgabe des Pyjama Pit ist leider derart monoton, daß man zu Beginn froh ist, wenn der kleine seinen Satz beendet hat. Abgesehen davon handelt es sich um ein sehr gut gestaltetes Adventure, bei dem man Gegenden durchsuchen, Dinge finden und Rätsel lösen muß. Kinder finden in der animierten, interaktiven Comic-Geschichte viele Dinge zum Ausprobieren und Erforschen sowie zahlreiche Mini-Spielchen.
▮ Empfehlenswert. *(jf)* ▮

StArt KlAr: 1. Klasse Lesen

Produktgruppe . . .Edutainment
System . . . . . .PC
Hersteller . . . . .Knowledge Adv.
Vertrieb . . . . .Cendant Software
Empf. VK.: . . . . . .ca. DM 45,-



Der Titel vermittelt Kindern zwischen 6 und 8 Jahren den Umgang mit Wörtern, Sätzen und Texten. Das Produkt ist als bunte Geschichte aufgebaut, in der Kinder eine bestimmte Anzahl von Puzzle-Teilen finden müssen. Der Hund Frankie begleitet das Kind durch die zahlreichen spielerischen Übungen, die sehr phantasievoll gestaltet sind und immer wieder aufs Neue motivieren. Mit jedem Lernerfolg kommt das Kind Stück für Stück in der Geschichte voran. Die Übungen befassen sich mit dem Vergleich von Reimwörtern, Satzergänzungen, Satzbau und ähnlichem. ▮ Besonders empfehlenswert. *(jf)* ▮

TOP GUN™

HORNET'S NEST™

Stechen Sie doch Ihre Konkurrenz aus ...

Man sagt, die Besten sterben zuerst. Mit Top Gun™ : Hornet's Nest™ und umfangreichen Marketing-Aktivitäten wie zahlreichen Anzeigen in den Consumer- und Trademagazinen, Online-Werbung auf den wichtigsten deutschen Internet-Games-Seiten und einem dicken POS-Paket bestehend aus Demos, Postern, Dummy Boxen und Flyern überzeugen Sie nicht nur Maverick zum Kauf der wohl besten Arcade/Action Flugsimulation!

Ordern Sie jetzt, denn bei dieser Sache gibt es keinen Preis für den zweiten Platz...

Leisuresoft GmbH
Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen
Tel: 02383-690
Fax: 02383-69 500

™, ® & © 1998 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. *Top Gun* und zugehörige Warenzeichen sind Warenzeichen von Paramount Pictures. MicroProse ist autorisierter Benutzer. MICROPROSE ist ein eingetragenes Warenzeichen der MicroProse Software, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

CD-ROM

MICROPROSE

www.microprose.com

Castlevania 3D

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: 3D-Jump&Run
Hersteller: Konami
Vertrieb: Konami/Bienengraeber
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: März 1999

Produktinformation

Bei der N64-Version der Vampirjagd muß Dracula erstmals in 3D bekämpft werden. Standard- und Zusatzwaffen, die durch Sammeln von Goodies aufgestockt werden, helfen bei der Beseitigung von Zwischengegnern. Durch die 3D-Engine kann man in der Ego-Perspektive verborgene Vorsprünge finden, die nur durch gewaltige Sprünge zu meistern sind.

Produktpotential:

Die bekannte Vampirjäger-Saga wird von den Fans bereits sehnsüchtig erwartet. Durch die dreidimensionale Umsetzung bekommt das Spiel zudem noch einen neuen Charme. Diesen Titel sollte man im Auge behalten.

FIFA 99

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Fußballsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.

Produktinformation

Im neuen FIFA 99 setzt EA wieder auf die bewährten Bundesliga-Teams. 240 Mannschaften aus 12 Ländern kommen zu den deutschen Vereinen dazu. Verbesserte Grafik und zusätzliche Spieler-Animationen werden auch hier die Fans wieder begeistern. Durch die Rumble Pak-Unterstützung werden Fouls zum besonderen Erlebnis werden.

Produktpotential:

Jedes Jahr schafft es EA, mit den neusten Versionen der Reihe aufs Neue zu begeistern. So wird auch dieser Titel sicher wieder erfolgreich laufen.

Hit Tip

NBA JAM 99

Allgemeine Information

Nintendo 64

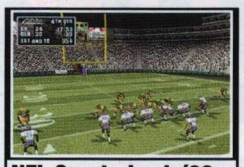
Genre: Basketball
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Bei der Neuauflage des Basketball-Titels kann nicht nur zwei gegen zwei, sondern in Fünfer-Teams gespielt werden. Neu ist auch der Shoot-out-Modus; hier muß unter Zeitdruck geworfen werden. Außerdem kann man in drei Schwierigkeitsstufen antreten. Verbesserte Grafik und realistisches Gameplay sorgen für tolle Atmosphäre.

Produktpotential:

Basketball wird auch in Deutschland immer beliebter. Daher sollte man den im Vorfeld recht vielversprechend aussehenden Titel weiter beobachten.



NFL Quarterback ´99

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Strategie
Hersteller: Acclaim
Vertrieb: Acclaim
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Das neue Football-Game von Acclaim weist durch die 4 MB-Erweiterung eine noch flüssigere Grafik auf. Eigene Teams, sogar persönliche Charaktere können generiert werden. Im Szenario-Modus können 32 Spielsituationen erlebt werden. Durch verbesserte Animation, gesteigerte Computerintelligenz und Sounduntermalung wird purer Realismus erzeugt.

Produktpotential:

Zahlreiche neue Features könnten diesem Titel gegenüber Konkurrenten einen klaren Vorteil verschaffen. Auch die Sportart findet in Deutschland immer mehr Freunde. Dennoch immer noch ein Zielgruppenthema.

V-Rally ´98

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Rennspiel
Hersteller: Infogrames
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Ende Nov.

Produktinformation

Ein Action-reiches Rennereignis mit interessanten Spielmodi und insgesamt 48 Strecken, die zur Wahl stehen. Durch die 3D-Engine wird das Rennspiel optisch sauber und flüssig dargestellt. Um echtes Fahrgefühl zu erreichen, wurde bei der Entwicklung eng mit dem Rallye-Veteranen Ari Vatanen zusammengearbeitet.

Produktpotential:

Der PlayStation-Erfolg verspricht auch auf dem N64 ein qualitativ hochwertiger Titel zu werden. Bei entsprechender Vermarktung könnten sich hier gute Umsätze ankündigen.

Elemental Gearbolt

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Shoot´em Up
Hersteller: Working Design/Sony
Vertrieb: Sony
Vorverkauf ab: n. n. b.
Veröffentlichung ab: n. n. b.

Produktinformation

Bei dem orchestral unterstützten Shoot ´em Up kämpft man sich aus der Ich-Perspektive durch neun Fantasy-Level. Als Spielmodi werden Trainings-, Normal- und Expertenmodus geboten. Waffen bestehen aus den Elementen Wind, Wasser, Feuer. Wer viele Boni sammelt, kann diese in Lebensenergie oder Schußkraft eintauschen.

Produktpotential:

Im dichten Action-Genre könnte die Fantasy-Atmosphäre dem Titel helfen, sich von der Masse abzuheben.

Knock Out Kings

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Boxsimulation
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Die neueste Boxsimulation von EA bietet drei Spielmodi, u. a. den Slugfest-Mode, bei dem man drei Runden ohne Regeln kämpfen darf. Prügeln kann man sich mit 32 realen Boxern in fünf amerikanischen Arenen. In der Ego-Perspektive kann man jede Wunde des Gegners genau erkennen.Grafik und Sound machen das Spiel zu einem authentischen Vergnügen.

Produktpotential:

Nach langer Zeit treten nun einige Boxspiele auf den Markt. Ob EAs Genrevertreter es schafft, dieser schwierig umzusetzenden Sportart gerecht zu werden, bleibt bis zur endgültigen Version abzuwarten.

Nascar 99

Allgemeine Information

PlayStation

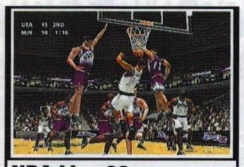
Genre: Rennspiel
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Für die Fortsetzung der Rennserie hat sich EA einige Neuheiten einfallen lassen wie Nachtfahrten, zusätzliche Fahrer-Legenden. Sieben neue Strecken werden geboten. Verbesserte Technik und Grafik sind inzwischen selbstverständlich. Realismus wird durch verbesserte Sound-Effekte erzielt. Im Simulations-Modus kommt echtes Renn-Feeling auf.

Produktpotential:

Gute Umsetzung des NASCAR-Rennsportes, der jedoch in Deutschland im Vergleich zu Formel 1 bei weitem nicht die Bedeutung erreichen kann. Daher wird dieser Titel eher für die Zielgruppe der NASCAR-Fans interessant werden.



NBA Live 99

Allgemeine Information

PlayStation

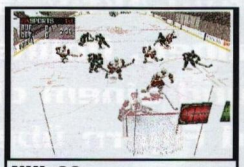
Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 05.11.98

Produktinformation

Dieser Nachfolger der NBA Live-Reihe zeichnet sich durch deutlich verbesserte Grafiken aus. Neue Spielmodi und Features lassen auch im neugestalteten Arcade-Modus echtes Basketball-Feeling aufkommen. Hervorzuheben ist die verbesserte Computerintelligenz. Weiterhin ist die Steuerung einfacher und intuitiver geworden.

Produktpotential:

Auch die PlayStation-Version wirkt sehr vielversprechend und dürfte bei den Sportspielfreunden auf Interesse stoßen.



NHL 99

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Sportspiel
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober

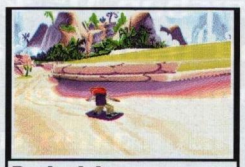
Produktinformation

Die 99er Version des Klassikers von EA überzeugt in gewohnter Qualität. Durch noch mehr verschiedene Animationen, einen Energiebalken zur Erkennung der Schußstärke, erweiterte Features wie der neue Coaching-Drill, eine widerum verbesserte Grafik und die noch intelligenteren Spieler wird auch diese Version die Eishockey-Fans begeistern.

Produktpotential:

Alljährlich liefert EA mit dieser Reihe einen Titel mit Referenzcharakter ab. Daher gehört der Titel in jedes Sortiment. Unbedingt vormerken.

Hit Tip



Psybadek

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Jump & Run
Hersteller: Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Um Freunde zu befreien, muß auf einem Hoverboard durch eine Eislandschaft in 8 Leveln gerast werden. Diese sind wiederum unterteilt; nach erfolgreichem Durchspielen erhält man einen Worldkey, der einen Freund befreit und eine neue Fähigkeit erlernt. Rasante 3D-Abfahrten und Jumps bringen eine Menge Speed in das Spiel.

Produktpotential:

Dieser Titel dürfte durch die Verwandschaft zum Snowboarding vor allem für die Freunde von Trendsportarten geeignet sein.

Rogue Trip

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Fun-Racer
Hersteller: GT Interactive
Vertrieb: GT Interactive
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Bei diesem Rennspaß treffen in einer von zwölf möglichen Arenen sechs Gegner aufeinander, die sich mit allen möglichen Waffen bekämpfen dürfen. Punkte erhält aber nur der, der es schafft, einen Touristen zu kidnappen und diesen auf ein bestimmtes Feld zu postieren. Wem es dann noch gelingt, alle Fahrzeuge zu zerstören, trägt den Sieg nach Hause.

Produktpotential:

Actionorientierter Rennspaß für Freunde rasanter Rennen, der sich für die Ziegruppe lohnen könnte.

Swing

Allgemeine Information

PlayStation

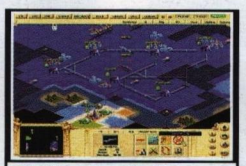
Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000
Vertrieb: Software 2000
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Januar 1999

Produktinformation

Grundprinzip ist bei dem Knobelspaß von Software 2000, gleichfarbige Kugeln verschwinden zu lassen. Neben dem Standardspiel können auch noch verschiedene andere Modi gewählt werden, z. B. der Zweispieler-Modus. Um das Spiel noch interessanter zu machen, gibt es Spezialkugeln, wie Bomber oder Joker, die das Ganze noch erschweren.

Produktpotential:

Seit `Tetris´ üben Knobelspiele immerwieder eine gewisse Faszination bei den Gehrefreunden aus, wenn das Spielprinzip und der Suchtfaktor stimmt. Für die Zielgruppe kann man sich den Titel vormerken.



Civilization Call to Power

Allgemeine Information

PC CD-ROM

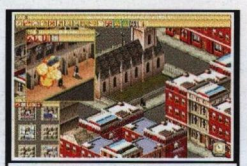
Genre: Strategie
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Fortsetzung des erfolgreichen Aufbaustrategiespiels, bei dem man sein eigenes Volk von der Antike in die Zukunft entwickelt. Der Vorgänger endete beim 20. Jahrhundert, nun kann man bis 3000 n. Chr. Zukunftsvisionen spinnen. Zu den Innovationen gehören neue Spielmöglichkeiten, verfeinerte Grafik und überarbeitete Menu-Sreens.

Produktpotential:

Der bekannte Name und das hierzulande sehr beliebte Genre dürften hier für gute Umsätze sorgen. Sollte man sich vormerken.



Gangsters - Organisiertes Verbrechen

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Eidos
Vertrieb: Eidos
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: 1. Quartal ´99

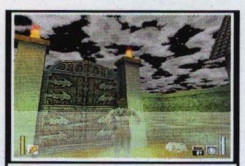
Produktinformation

Bei Gangsters hat man die Möglichkeit, seine eigene Mafia aufzubauen. Dabei muß man sich vom Straßenräuber bis zum Boß mühsam hocharbeiten. Ziel ist die Beherrschung der ganzen Stadt oder das Amt des Bürgermeisters. Im Runden-Modus kann in Ruhe geplant werden, die Auswertung wird hingegen im Echtzeit-Modus beobachtet.

Produktpotential:

Originelle Ideen machen diesen Strategietitel sicher zu etwas Besonderem. Die Thematik dürfte sicher viel Spieler ansprechen, so daß bei einer guten Vermarktung gute Umsätze in Sicht sein könnten.

Geheim Tip



Heretic 2

Allgemeine Information

PC CD-ROM

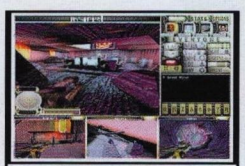
Genre: 3D-Action
Hersteller: Activision
Vertrieb: NBG
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Dezember

Produktinformation

Durch einen Fluch verwandeln sich Bewohner eines Planeten in Monster. Corvus, gesteuert aus der Verfolger-Perspektive, muß den Keim des Übels finden. Eine neue Grafik-Engine, komplett 3D-generierte Objekte und zusätzliche Features machen den Kampf gegen Dämonen zu einem gruseligen Vergnügen.

Produktpotential:

Die neue Optik und die mitreißende Atmosphäre dürfte neben den Heretic-Fans auch neue Spieler in ihren Bann ziehen. Dieser Titel könnte interessant werden.



Hired Guns

Allgemeine Information

PC CD-ROM

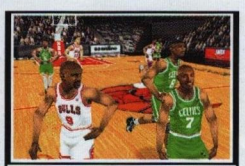
Genre: 3D-Action
Hersteller: Devil´s Thumb/Psygnosis
Vertrieb: Psygnosis
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: März ´99

Produktinformation

Drei Unternehmer haben einen Planeten versklavt, doch die Kolonisten rebellieren. Hauptperson ist hierbei Söldner Kirchner mit drei Begleitern, die gefährlichste Einsätze absolvieren müssen. Basierend auf der Unreal-Engine und einem benutzerfreundlichen Menüsystem können sich hier bis zu acht Spieler im Netzwerk oder Internet eine Feuerschlacht liefern.

Produktpotential:

In der Schwemme der 3D-Actionspiele könnte der Titel es schwer haben, sich gegen Produkte wie `Halflife´ durchzusetzen.



NBA Live 99

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: November

Produktinformation

Die 99er Version der NBA-Basketball-Reihe von EA glänzt durch noch realistischere Animationen. Neu sind u. a. der Karriere-Modus mit verschiedenen Spielzeiten oder der Übungs-Modus, bei dem ein Sportler trainiert werden kann. Eine eigene Liga oder ein einzelner Star kann selbst erstellt werden. Erstmals wird der Titel deutsch kommentiert.

Produktpotential:

Auch die 99er Version aus der Basketball-Reihe von EA Sports wird sich für die Genrefans sicher wieder lohnen.

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

FEATURES

- Erfrischender Spielansatz mit unvergleichlicher Hoverdek-Action und phantastischen Stunts
- Superbe 3D-Umgebung mit Rennstrecken oder frei erkundbaren Abschnitten
- Charaktere mit Charakter: Xako und Mia geben den Ton an!
- Funky Musik und hippe Soundeffekte (Bentley Rhythm Ace, DJ David Holmes)
- Einzigartige Synergie aus Spiel, Musik, Surf-Mode und frechem Design
- Bonuslevels mit Wettrennen, Trommelduellen oder Cactus-Kuh-Rodeo

Psybadek

MARKETING AKTIVITÄTEN

- Weitreichende Anzeigenkampagne in relevanten Snowboard-/Publikumsmagazinen wie Snowboarding, Cinema etc., Musikmagazinen wie z.B. VISIONS und natürlich in der Fachpresse
- Teilnahme an der VANS Warped Tour durch Deutschland
- Präsenz auf den Messen ISPO und Interjeans bei VANS sowie auf der CeBIT Home '98
- Kooperation mit der erfolgreichen RTL-Sendung "Top Of The Pops"
- Für den PoS gibt's: Demos, Banners, Standees, T-Shirts, Aufkleber und Infoblätter

MAN!AC 8/98

"Knallbunte Wintersportalternative auf abgefahrenen Kursen"

"...ungeheurer Spielspass..."

Offizielles PlayStation Magazin 10/98

PSYGNOSIS

PlayStation

Vans

VANS and the VANS logo are trade marks of VANS, Inc.
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Psybadek, Xako, Mia, Psygnosis and the Psygnosis logo are ® and © 1990-8 Psygnosis Ltd. All rights reserved.

Holy Magic Century

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Imagineer/Konami
Vertrieb: Konami/Bienengraeber
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 06.11.98
Empf. VK: DM 149,95

Produktinformation 1 Spieler

Auf der Suche nach dem mystischen Buch erkundet der Spieler zahlreiche Ländereien und bekämpft mit Magie und anderen Waffen unzählige phantasievolle Gegner in rudenbasierten Kämpfen. Nebenbei werden Dialoge geführt und Rätsel gelöst. Die schöne 3D-Optik bietet zwar kein grafisches Feuerwerk, ist aber zweckmäßig. Einsteigerfreundliches Rollenspiel für jüngere Spieler.

Produktqualität 84%

Werbung

Kino/TV	Werbespots Pro7, RTL2, Super RTL
Radio	Werbespots
Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	Umfangr. P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Motivierendes und gut gemachtes Rollenspiel, das in jedes N64-Sortiment gehört.

Ordertip: B

Star Soldier

Allgemeine Information

Nintendo 64

Genre: Shoot'em Up
Hersteller: Hudson
Vertrieb: Import
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: n.n.b.
Empf. VK: n.n.b.

Produktinformation 1 Spieler

Mit einem von insgesamt sieben vertikal scrollenden Missionen, die auf dem Meer, im Weltraum und auf einer Planetenoberfläche spielen, müssen sämtliche herumfliegenden Gegner vernichtet werden. Die Waffensysteme können aufgerüstet werden. 3D-Elemente, zahlreiche Endgegner sowie der Caravan-Mode, bei dem in einer bestimmten Zeit möglichst viele Punkte erreicht werden müssen, sind die Highlights.

Produktqualität 70%

Werbung

Besonderes

6 JV

Abverkaufchancen

Für Shoot 'em-Up-Fans ist der Titel sicherlich empfehlenswert. Technisch wird jedoch nichts Spektakuläres geboten.

Ordertip: C-

Der Ring des Nibelungen

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Adventure
Hersteller: Cryo
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1 Spieler

Adventure, das auf der Science-Fiction-Variante des deutschen Opern-Epos beruht. Der Spieler darf in die Rolle von vier zentralen Figuren schlüpfen, darunter Siegmund und Brünnhilde. Die Rätsel sind nie zu schwierig, es hätten jedoch mehr sein können. Frei bewegen kann man sich nicht. Grafik, Motion Capturing, Zwischensequenzen und Soundtrack können jedoch voll überzeugen.

Produktqualität 68%

Werbung

Radio	Werbekampagne
Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	Umfangr. P.O.S.-Paket
Extras	Demos

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Grafisch kann das Cryo-Adventure überzeugen, spielerisch jedoch weniger. Die epische Story dürfte jedoch zahlreiche PC-Spieler zum Kauf verleiten – ähnlich wie bei Cryos Atlantis.

Ordertip: B-

DethKarz

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Melbourne House
Vertrieb: Infogrames
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Mitte Nov.
Empf. VK: DM 69,95

Produktinformation 1 Spieler

Schnörkelloses Action-Rennspiel. Auf 12 Strecken muß man sich jeweils von Startplatz 20 bis an die Spitze fahren. Schnelle, optisch gelungene Grafik sowie die hervorragende Fahrphysik begeistern. Das Streckendesign ist insgesamt etwas variationsarm, auch die immerhin neuen Spielmodi lassen Abwechslung vermissen.

Produktqualität 72%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket
Extras	Kooperation mit Saitek Competitions

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Technisch überzeugendes Action-Rennspiel, das jedoch spielerisch gegenüber der Konkurrenz abfällt.

Ordertip: C+

Eques - Wettlauf der Ritter

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Quizspiel
Hersteller: Innonics
Vertrieb: Innonics
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: sofort
Empf. VK: DM 59,95

Produktinformation 1 Spieler

Mit Ritterfiguren zieht man über ein virtuelles Spielbrett und stellt sich trivialen Fragen, wie nach dem Auto-Kennzeichen von Bremen oder der Anfangszeit der ARD-Tages-schau. Beantwortet man die Frage richtig, so erhält man einen Bonus für die nächste Runde. Liegt man falsch, dann wird einmal ausgesetzt. Grafik, Sound und die Qualität der Fragen bewegen sich auf unterstem Niveau.

Produktqualität 19%

Werbung

P.O.S.	P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Mangels Produktqualität nicht empfehlenswert.

Ordertip: D

Grand Prix 500ccm

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Rennspiel
Hersteller: Ascaron
Vertrieb: Rushware/Profisoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 4.11.98
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1-8 Spieler

Motorrad-Rennspiel mit Simulations-Charakter, 15 Original-Kurse der Saison 1997, Training, Einzelrennen, Grand Prix und WM. Über 100 fiktive Fahrer (außer Alex Hofmann), 3 Klassen und 2 Perspektiven sind einige der Features. Die Menüs sind klar strukturiert und es gibt hervorragende Instrumente zur Fahrtanalyse. Die Grafik könnte detaillierter sein. Das Fahrverhalten ist nicht ganz realistisch.

Produktqualität 70%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	Umf. P.O.S-Paket, Demo´s
Extras	Sponsoring Europam. 250-Kl., A. Hofmann Crosspromotion mit TDK

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Ordentliche Motorrad-Rennsimulation mit etwas fehlender Rasanz und Atmosphäre. Dennoch sehr empfehlenswert.

Ordertip: C+

Half-Life

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Action
Hersteller: Sierra
Vertrieb: Cendant Software
Vorverkauf ab: n.n.b.
Veröffentlichung ab: Jan./Feb. '99
Empf. VK: DM n.n.b.

Produktinformation 1-32 Spieler

Nach einem mißlungenen Experiment öffnet sich ein Dimensions-Tor und eine Horde von Aliens fällt über die Wissenschaftler her. Gordon Freeman setzt sich zur Wehr. Ein Action-Adventure, das `Unreal´ ähnelt und auch die gleiche Grafik-Engine nutzt. Stumpfsinniges Ge-baller entfällt weitgehend. Sensa-tionelle, fast filmgleiche Atmosphä-re, spannende Story und eine brillante Grafik zeichnen den Titel aus.

Produktqualität 91%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	Umfangr. P.O.S.-Paket
Extras	Riesen-Standees, Demos, Competitions

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Überragender Genre-Vertreter, der sich vor `Unreal´ nicht zu verstecken braucht.

Ordertip: B+

Pinball Arcade

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Flipper-Simulation
Hersteller: Microsoft
Vertrieb: Avalon
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Mitte Nov.
Empf. VK: DM 69,-

Produktinformation 1 Spieler

Sammlung unterschiedlicher Flipper-Maschinen aus den Jahren 1932 bis 1993. Leider bewegt sich der Ball viel zu langsam zwischen den Flipper-Elementen hin und her. Die Grafik ist ordentlich. Aufgrund der wenigen Sonderspiele und des schwachen Sounds verliert man schnell die Lust am Spielen.

Produktqualität 33%

Werbung

P.O.S.	P.O.S.-Paket
Extras	Flyer

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Die insgesamt schwache Produktqualität wird durch den Sammlungs-Charakter des Titels etwas relativiert. Nur für eingefleischte Fans führenswert.

Ordertip: C-

Populous - The Beginning

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Strategie
Hersteller: Bullfrog/EA
Vertrieb: Kingsoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 19.11.98
Empf. VK: ca. DM 90,-

Produktinformation 1 Spieler

Echtzeit-Strategie-Spiel, das mit `C & C´ oder `StarCraft´ nichts gemein hat. Man erbaut zunächst ein Dorf und stellt die Dorf-Schamanin durch Kindeszeugung und Gebete zufrieden. Später darf man militärische Gebäude bauen und gegnerische Behausungen auf der kugelförmigen Karte mit Kampf und Magie angreifen. Gute Programm-Oberfläche, stimmungsvolle Grafiken, aber etwas schwache KI.

Produktqualität 91%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket
Extras	Competitions

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Neue Variante eines Echtzeit-Strategie-Spiels, die für ordentlich Umsatz sorgen dürfte.

Ordertip: B+

Rent-a-Hero

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Adventure
Hersteller: Neo/Magic Bytes
Vertrieb: Rushware/Profisoft
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: 5.11.98
Empf. VK: DM 89,95

Produktinformation 1 Spieler

Rodrigo ist ein Held zu Mieten. Eines Tages erhält er einen wirklich heldenhaften Auftrag: Er darf die Stadt vor den Piraten retten. Zunächst fällt die hervorragende Grafik auf, die keinen Unterschied zwischen Zwischensequenzen und Spiel mehr erkennen läßt. Die Story ist fesselnd, die Dialoge witzig, die Rätsel sind logisch. Eine kluge Onlinehilfe bewahrt vor großem Frust. Die Ladezeiten sind etwas lang geraten.

Produktqualität 84%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
P.O.S.	Umfangreiches P.O.S.-Paket
Extras	Crosspromotion mit TDK, Demos für Handel, Presse, Competitions

Besonderes

6 DV

Abverkaufchancen

Hervorragend gemachtes Adventure, das Genre-Freaks und Einsteiger gleichermaßen ansprechen dürfte.

Ordertip: B+

Survival

Allgemeine Information

PC CD-ROM

Genre: Flugsimulation
Hersteller: Enjoy
Vertrieb: Enjoy
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Mitte Nov.
Empf. VK: DM 79,-

Produktinformation 1 Spieler

Mit einem Raumschiff soll der Angriff von Aliens abgewehrt werden. Es gibt 30 Missionen auf 6 Planeten. Man gleitet durch die Gegend, beschießt Feinde und zerstört Gebäude. Die Grafik ist durchaus gutaussehend und flüssig. Das Gameplay ist jedoch, wie die gesamte Präsentation, sehr lieblos gestaltet. Die Soundeffekte wirken billig, die Sprachausgabe bewegt sich auf Amateur-Niveau.

Produktqualität 25%

Werbung

Print	Anzeigen in der Publikumspresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Dieser Titel hat außer der recht guten Grafik nichts zu bieten.

Ordertip: D

V 2000

Allgemeine Information

PlayStation

Genre: Action
Hersteller: Ubi Soft
Vertrieb: Ubi Soft/Guillemot
Vorverkauf ab: sofort
Veröffentlichung ab: Oktober
Empf. VK: DM 99,95

Produktinformation 1 Spieler

Aliens haben ein tödliches Virus verbreitet. Mit einem Raumjäger gilt es, die feindliche Macht zu bekämpfen. Strategisches Vorgehen ist, neben zielsicheren Salven aus unterschiedlichsten Waffen, notwendig. Die Grafik ist ordentlich. Die Steurung könnte jedoch etwas präziser sein. Durchdachtes Gameplay und eine intelligente Spielidee motivieren auch langfristig.

Produktqualität 80%

Werbung

Print	Anzeigen in der Fachpresse
P.O.S.	P.O.S.-Paket
Extras	Competitions

Besonderes

12 DV

Abverkaufchancen

Packender Action-Strategie-Mix, der seine Käufer finden wird.

Ordertip: C+

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

Scotland Yard

Der Spiele-Klassiker jetzt auf CD-ROM

Die beste Strategie auf der Jagd nach Mr. X:

- TV-Spots auf allen wichtigen Sendern
- Anzeigen in Publikums- und PC-Zeitschriften
- Attraktive Verkaufsförderung
- Flächendeckende PR-Aktivitäten auch im Internet

EAN 4023147-27838 1
ISBN 3-473-65064 1

- **Zwei Spielvarianten:**
  Level 1: Dem Brettspiel nachempfunden
  Level 2: 199 3D-animierte Straßenszenen
- **Single- oder Multiplayer auch im Internet**

CRYO NETWORKS

Ravensburger Interactive Media GmbH · Postfach 1860 · 88188 Ravensburg
Tel.: (07 51) 86 19 77 · Fax: (07 51) 86 19 84 · http://www.ravensburger.de

®

Ravensburger

Die Spiele-Hotlines in Deutschland

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?	Wer?
Acclaim	01805-33 55 55	24h	EK
Activision	01805-22 51 55	Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline)	EK
	0190-51 00 55	Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips)	EK
Art Department	0234-9 32 05 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Ascaron	05241-966 90	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK+Hdl
Ascaron (Mailbox)	05241-9 39 30	24h/Tag	EK+Hdl
Attic	07431-5 43 05	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°°	Hdl
Blue Byte	0208-4 50 29 29	Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. 15^{30}-19^{30}	EK
Cendant Software	06103-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK+Hdl
Cendant Software (Mailb.)	06103-99 40 41	24h/Tag	EK+Hdl
Cryo Interactive	05241-95 35 39	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK
Disney Interactive	069-66 56 85 55	Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°°	EK
Electronic Arts	0190-572333 (Technik)	24h/Tag	EK
	0190-900030 (Spiele)	24h/Tag	EK
Eidos Interactive	0180-5223124 (Technik)	Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°°	EK
	0190-510051 (Spiele)		EK
GT Interactive	01805-25 43 93	Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°°	EK
Greenwood Entertainment	0234-9 64 50 50	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Hasbro Interactive	01805-20 21 50	Mo.-So. 15°°-20°°	EK
Ikarion	0241-4 70 15 20	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Infogrames	0190-510 550	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Interactive Magic	01805-22 11 26	Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°°	EK+Hdl
Kingsoft	0241-57 45 77	Mailbox: 24h/Tag	Hdl
Konami	069-95 08 12 88	Mo.-Fr. 14°°-18°°	EK
Magic Bytes	05241-953 333	Mo.-Fr. 17°°-19°°	EK
Mattell Deutschland	069 - 95307 380	Mo.-Fr. 09°°-21°°	EK/Hdl
Max Design	0043-3 68 72 41 47	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
MicroProse	01805-25 25 65	Mo.-Fr. 14°°-17°°	EK
Mindscape	0208-99 241 14	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Navigo	089-32 47 31 51	Mo.-Fr. 13°°-18°°	EK
NEO	0043-16 07 40 80	Mo.-Fr. 15°°-18°°	EK
Nintendo	0130-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°	EK
Profisoft	0541-12 20 65	Mo.-Fr. 9°°-17°°	EK
Psygnosis	069-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°	EK
Ravensburger Interactive	0751-86 19 44	Mo.-Do. 16°°-19°°	EK
Sega	040-2 27 09 61	Mo.-Fr. 10°°-18°°	EK
Softgold	02131-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°	EK
Softgold (Fax)	02131-96 52 22	24h/Tag	EK
Software 2000	0190-57 2000	Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek.	EK
Software 2000 (eMail)	support@software2000.de	24h/Tag	reg. EK
Sony Computer Entertainm.	0190-578 578	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Sony PlayStation (tech. Hilfe)	01805-766 977	Mo.-Fr. 10°°-20°°	EK
Starbyte Software	0234-68 04 94	Mo. 16°°-18°°	EK
Starbyte Software (Mailbox)	0234-68 57 55	24h/Tag	EK
Take 2 Interactive	0180-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
TLC Tewi	089-14 827 113	Mo.-Fr. 10°°-17°°	EK
Ubi Soft	0211-3 38 00 30	Mo.-Fr. 9°°-17°°	Hdl
Virgin	040-39 101 300	Mo.-Do. 15°°-20°°	EK

EK: Endkunde ● **Hdl:** Händler

Messeplaner 2000

Messe	Ort	Datum
CeBIT 99	Hannover	18. - 24. März 1999
CeBIT 2000	Hannover	24. Feb. - 1. März 2000
CeBIT HOME 2000	Leipzig	30. Aug. - 3. Sept. 2000*
Computer 98	Köln	13. - 15. November 1998
E3 - Electronic Entertainment Expo	Los Angeles	13. - 15. Mai 1999
ECTS - European Computer Trade Show	London	5. - 7. September 1999
51. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	13. - 18. Oktober 1999
52. Frankfurter Buchmesse	Frankfurt/Main	18. - 23. Oktober 2000
Internationale Spielwarenmesse 99	Nürnberg	4. - 10. Februar 1999
Internationale Spielwarenmesse 2000	Nürnberg	3. - 9. Februar 2000
Milia Games 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999
Milia 99	Cannes	9. - 12. Februar 1999

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

BPjS-Index für Computer- und Videospiele

Titel	Hersteller
Area 51	GT Interactive
Blake Stone	Apogee
Blood	GT Interactive
Bloodbath at Red Falls	Underworld Software
Brutal Football	Millennium
Cannon Fodder	Virgin
Carmageddon	SCI
Chasm the Rift	Digital Integration
Crime Patrol	American Laser Games
Crusader - No Remorse	EA
Cybermage	EA
Dark Forces (E/D)	LucasArts
Die Hard Trilogy	Fox Interactive
Doom	ID
Doom II	ID
Duke 3D	M-Soft
Duke Nukem 3D	3D Realms
Duke Nukem 3D Plutonium Pack	GT Interactive
Duke it out in D.C.	WizardsWorks
Duke - Carribean Life´s a Beach	GT Interactive
Drug Wars - C.P. 2	American Laser Games
Extreme Rise of the Triad	Apogee
Expect no Mercy	Microforum
Final Doom	GT Interactive
Flesh Feast	SegaSoft
GoldenEye 007	Rare
Hardline	Cryo
Harvester	Merit Studios
Heretic	Apogee
Juggernaut - The New Story for Quake II	Head Games
Killer Instinct	Nintendo
Killing Time	3DO Company
Lethal Enforcers	Konami
Loaded	Gremlin
Mad Dog McCree	American Laser Games
Mad Dog II	American Laser Games
Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake	Quantum Axess
Meat Puppet	Playmates
Mercs	Sega
!Mortal Kombat	Acclaim
!Mortal Kombat 2	Acclaim
!Mortal Kombat 3	Acclaim
Nerves of Steel	Merit
Op. Body Count	Capstone
Panzer General	Mindscape
Phantasmagoria - Labor des Grauens	Sierra Coktel
Postal	Take 2
Quad Damage	Jörn Wördehoff
Quake	GTI
Quake II	Activision
Quake II Mission Pack - The Reckoning	Activision
Quarantine	Gametek
Redneck Rampage	Interplay
Redneck Rampage - Suckin Grits on Route 66	Interplay
Redneck Rampage - Rides Again	Interplay
Re-Loaded	Gremlin
Resident Evil 2	Capcom
Revenge	n.b.
Rise of the Triad	Apogee
Rex Blade: The Apocalypse	Xtreme Games S&S
Share the Heat	Rainbow Technologies
So you wanna be a Redneck	Head Games
Space Pirates	American Laser Games
Super Double Dragon	Tradewest
Take no Prisoner	Red Orb
The Chaos Engine	MicroProse
The Terminator: Future Shock	Virgin
Time Crisis	Sony
Total Carnage	ICE Software
Tremor	Head Games
Virtua Cop	Sega
Virtua Cop 2	Sega
Virtua Squad 2	Sega
Witchaven II	IntraCorp
!Wolfenstein 3D	Atari
Wargods	GT Interactive
XS	SCI
ZPC	GT Interactive

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

Aktuelle USK-Altersempfehlungen

Titel	Format	Hersteller	Alterseinstufung	Prüfdatum
Actua Golf 3	PlayStation	Gremlin Interactive	o.B.	23.09.98
Actua Soccer 3	PlayStation	Gremlin Interactive	o.B.	30.09.98
Actua Soccer 3	PC CD-ROM	Gremlin Interactive	o.B.	02.10.98
Age of Empires Expansion Pack	PC CD-ROM	Microsoft	ab 12 J.	16.09.98
American Football 99	PlayStation	Acclaim	o.B.	14.10.98
Anno 1602 - Neue Inseln, n. Abent.	PC CD-ROM	Sunflowers Interactive	ab 6 J.	15.10.98
Anstoss 2 Gold	PC CD-ROM	Ascaron	o.B.	23.09.98
Apocalypse	PlayStation	Activision	ab 16 J.	15.10.98
Assorted Nuts	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Asteroids	PlayStaion	Activision	ab 6 J.	07.10.98
Alex – Abent. a. d. Playmobil-Farm	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	06.10.98
B-Movie	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Back to the Drawing Board	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Baldurs Gate	PC CD-ROM	Acclaim	ab 12 J.	22.10.98
Barbie – Riding Club	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	22.10.98
Barrage	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	09.09.98
Basketball 99	PC CD-ROM	Microsoft	o.B.	22.10.98
Blaze & Blade	PlayStation	Softgold	ab 12 J.	30.09.98
Body Harvest	Nintendo 64	Gremlin Interactive	ab 16 J.	22.09.98
Bugs Bunny + Cola	Game Boy	Infogrames	o.B.	22.09.98
Bundesliga 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
Bundesliga Manager 98	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	09.09.98
Buster und die Bohnenstange	DVD	Softgold	o.B.	23.10.98
C3 Racing Car	PlayStation	Infogrames	o.B.	23.09.98
ChessMaster 6000	PC CD-ROM	Mindscape	o.B.	30.09.98
Colony Wars: Vengeance	PlayStation	Psygnosis	ab 12 J.	15.09.98
Command & Conquer: Gegenschlag	PlayStation	Virgin Interactive	ab 16 J.	24.09.98
Cosmic Capers	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Crash Bandicoat 3	PlayStation	Sony C.E.G.	ab 6 J.	15.10.98
Creatures 2	PC CD-ROM	Mindscape	ab 6 J.	30.09.98
Devil Dice	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Dynasty General	PC CD-ROM	Mindscape	ab 16 J.	13.10.98
Eques – Wettlauf der Ritter	PC CD-ROM	innonics GmbH	o.B.	23.09.98
Fighter Pilot	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	15.10.98
Football World Manager	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B	06.10.98
Frank Busemanns Zehnkampf	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Future Cop: LAPD 2100	PlayStation	Electronic Arts	ab 16 J.	09.09.98
Global Domination	PC CD-ROM	Psygnosis	ab 12 J.	07.10.98
Glover	PC CD-ROM	Hasbro Interactive	o.B.	30.09.98
Golf 99	PC CD-ROM	Microsoft GmbH	o.B.	07.10.98
GP 500 ccm	PC CD-ROM	Ascaron	o.B.	30.09.98
Grim Fandango	PC CD-ROM	Softgold	ab 12 J.	20.10.98
Half-Life: Day One OEM	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 18 J.	13.10.98
Home Tweet Home	PC CD-ROM	Southpeak Interactive LLC	o.B.	07.10.98
Hype – The Time Quest	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 6 J.	06.10.98
Invasion	PlayStation	MICROIDS S.A.	ab 12 J.	22.10.98
Israeli Air Force	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Laura u. d. Geh. d. Playmobil-Hauses	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	07.10.98
Legend	PlayStation	Softgold	ab 16 J.	23.09.98
Lemmings & Oh No! More Lemmings	PlayStation	Psygnosis	o.B.	07.10.98
Liath	PC CD-ROM	Project 2 Interactive	ab 6 J.	07.10.98
Libero Grande	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	14.10.98
Links LS 1999	PC CD-ROM	Eidos Interactive	o.B.	21.10.98
Lode Runner 2	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	09.09.98
Lord of Magic Special Edition	PC CD-ROM	Cendant Software	ab 12 J.	16.09.98
Madden NFL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	23.10.98
Madtrax	PC CD-ROM	Project Two Interactive	ab 6 J.	14.10.98
Manhattan	PC CD-ROM	Caps Softwaredesign	o.B.	20.10.98
Merrie Masquerade	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98
Metro-Polis	PC CD-ROM	Virtual X-citement	ab 12 J.	20.10.98
M.I.A. – Missing in Action	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 16 J.	09.09.98
Micro Machines 64 Turbo	Nintendo 64	Codemasters	o.B.	16.10.98
Mig 29 / F-16 Bundle	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Music	PlayStation	Codemasters	o.B.	07.10.98
NBA 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	21.10.98
Nascar 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	16.09.98
Next Wave Herbst Compilation	PlayStation	Psygnosis	ab 16 J.	17.09.98
Nice 2	PC CD-ROM	Magic Bytes	ab 12 J.	30.09.98
NHL 99	PC CD-ROM	Electronic Arts	o.B.	09.09.98
NHL 99	PlayStation	Electronic Arts	o.B.	28.09.98
Oddworld: Abe´s Exoddus	PlayStation	GT Interactive	ab 12 J.	14.10.98
Pool Shark	PC CD-ROM	Art Department	o.B.	15.10.98
Pool Shark	PlayStation	Art Department	o.B.	16.10.98
Populous – The Beginning	PC CD-ROM	Electronic Arts	ab 12 J.	14.10.98
Powerslide	PC CD-ROM	GT Interactive	o.B.	15.10.98
Pro Boarders	PlayStation	Sony C.E.G.	o.B.	22.09.98
Pro Pinball – Brusa	PC CD-ROM	Empire	o.B.	07.10.98
Psybadek	PlayStation	Psygnosis	ab 6 J.	15.09.98
Rage of Mages	PC CD-ROM	CDV Software	ab 12 J.	15.09.98
Railroad Tycoon II	PC CD-ROM	Take 2	o.B.	18.08.98
Redjack - Die Rache d. Bruderschaft	PC CD-ROM	Ubi Soft	ab 12 J.	21.10.98
Rent a Hero	PC CD-ROM	Magic Bytes	ab 6 J.	13.10.98
Rogue Trip	PlayStation	GT Interactive	ab 16 J.	16.09.98
Shogo	PC CD-ROM	CDV Software	ab 16 J.	21.10.98
Simon, Sorcerer´s Pinnb. & Knob.sp.	PC CD-ROM	Infogrames	o.B.	21.10.98
Speedbusters	PC CD-ROM	Ubi Soft	o.B.	23.09.98
Sports TV: Boxing!	PC CD-ROM	Blackstar/Selling Points	ab 6 J.	30.09.98
Star Wars: Behind the Magic	PC CD-ROM	Softgold	o.B.	23.10.98
Survival – Die letzte Hoffnung	PC CD-ROM	enjoy Entertainment	ab 12 J.	22.10.98
Sylvester und Tweety	Game Boy	Infogrames	o.B.	22.09.98
TA – Battle Tactics	PC CD-ROM	GT Interactive	ab 12 J.	22.09.98
Tenchu	PlayStation	Activision	ab 16 J.	21.10.98
The Captured Girls	PC CD-ROM	Karstadt AG	ab 16 J.	07.10.98
Toca 2 Touring Cars	PlayStation	Codemasters	o.B.	15.10.98
Tom Clancy´s Rainbow Six	PC CD-ROM	Take 2	ab 16 J.	07.10.98
Top Gun II – Hornet´s Nest	PC CD-ROM	MPS Software	ab 12 J.	20.10.98
Top Shots	PC CD-ROM	Activision	ab 12 J.	07.10.98
Tunguska – Legend of Faith	PC CD-ROM	Project Two	ab 12 J.	21.10.98
Villa Miramar	PC CD-ROM	Bastei Verlag	o.B.	30.09.98
Wargasm	PC CD-ROM	Infogrames	ab 16 J.	21.10.98
Wuv & Marriage	PC CD-ROM	Southpeak Interactive	o.B.	07.10.98

AGE OF EMPIRES™

(empf. Verkaufspreis)
DM 29,95

Die Add-Ons der MAXIMUM FUN-Reihe bringen Ihnen echten Zusatzumsatz! Z. B. „AGE OF EMPIRES™“ (Art.-Nr.: 20963): Die neue Epoche 2 bietet unter anderem vier komplett neue Kampagnen und weiteres Zubehör zu dem Strategie-Hit. Auf CD: Neue Karten und Kampagnen.

avalon vertriebs GmbH

COMPUTEC MEDIA AG

Bestelltelefon:
040/39 101 675

WICHTIGE ADRESSEN

Dienstleistungsagenturen

ABC Frankfurt 32
Andreas Müller Service Point GmbH 32
bARCOM GmbH 33
bARkA GmbH 33
Effective Media GmbH 34
KSM-Future-Sound 35
Magellan Consulting 35
R&R Partner 36
Selling Points 36
Softgold 36
Virtual X-citement 37

Distributoren und Vertriebsagenturen

ABC Software 32
ABC Spielspaß 32
aerosoft GmbH 32
Acclaim 32
ACME 32
ARI DATA CD GmbH 33
Jump>N<Run & ARJAY Games 35
Avalon 33
Bienengraeber 33
Buhl Data Service GmbH 33
CDV Software 33
Cyber Games 33
Davilex Software GmbH 34
Disney Interactive 34
DTP Neue Medien 34
Ernst Klett Vertriebs-GmbH 34
Escal Software GmbH 34
Fire International 34
Funware/Up to Date 34
Funsoft Holding 34
Game & Fun 34
Infogrames 35
Interactive Magic 35
Kingsoft 35
Koch Media 35
Konami 35
Leisuresoft 35
Mitsui & Co. 36
Modern Games 36
NBG 36
Novitas 36
Pearl Agency 36
Playcom Software 36
Profisoft 36
Pro Soft Budget Entertainment 36
Rushware 32
Seru Distributions GmbH 36
Softhaus-Multimedia 36
Take 2 Interactive 37
Thali AG 37
TLC Tewi Verlag 37
TopWare 37
Topos Verlag & Marketing GmbH 37
Vertigo Technologies 37
Videophon AG 37
Z & Z Top Soft GmbH 37

Großhändler

A-max 32
BauContec Trading 33
B & E Games 33
Call and Play 33
Computer Treff Kudak 33
Cross Computer Systems 33
Defcom Software 33
Dynatex GmbH 33
Electronic Land 34
Essig & König 34
Flashpoint GmbH 34
Freak´s Shop 34
Game It! 34
Groß Elektronik 34
GTI Grenville Trading International 34
GZ Games 34
Hofra Trading 35
Horma Computerware 35
Joysoft 35
Multimedia Soft 35
Order In Time 36
Playcom 36
Siggi´s Toy-Shop 36
Sowade Multimedia 36
Sunflex 36
Test `N Take 37
Theo Kranz Games 37
Tradelink 37
Video & Game 37
Vitrex 37
Wial Versand Service GmbH 37

Institutionen und Verbände

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) 35
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) 37
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) 37

Peripherie und Hardware

Belhag Handels AG 35
Dataflash GmbH 35
Guillemot 35
INTERACT of Europe 35
Joysoft 35
Just! GmbH 35
Noris Transportverpackung 36
Vidis GmbH 37
Wooboo GmbH 37

Publisher

Acclaim 32
Activision Deutschland 32
Art Department 33
Ascaron 33
Attic 33
Blue Byte 33
Blackstar Multimedia 33
Codemasters 33
Cendant Software Deutschland 33
Defcom 34
DigiTales GmbH 33
discreet monsters 34
Egmont Interactive 34
Eidos Interactive Deutschland 34
Electronic Arts 34
E.M.M.E. Interactive 34
Empire Int. Deutschland 34
enjoy Entertainment 34
Exortus Software GmbH 34
Greenwood Entertainment 34
GT Interactive 35
Hasbro Interactive 35
Hint Shop 35
Ikarion 35
Independent Arts Software 35
KAIKO Software 35
Konami 35
Logo Software 35
Magix Entertainment 35
Magic Bytes 35
Media Publishing 35
Microboss GmbH 35
MicroProse 35
Microsoft 36
Mindscape 36
MitCom Neue Medien GmbH 36
Neo Software Produktions GmbH 36
Navigo 36
Nintendo of Europe 36
Nova Media 36
Psygnosis 36
Ravensburger Interactive Media 36
Sega 36
Software 2000 36
Sony Computer Entertainment 36
Sunflowers 36
Systhema Verlag 36
Terratools 37
Tivola Verlag 37
Ubi Soft/Guillemont International 37
United Soft Media 37

Acclaim Entertainment

Adresse

Leuchtenbergring 20 ■ 81672 München
Telefon: 089-412 19-100
Fax: 089-412 19-200 ■ www.acclaim.de

Geschäftsfelder

Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Unternehmensleitung

Peter Nordhausen (Geschäftsführer)
Bernd Studtrucker (Director Sales)
Rainer Zipp (Marketing Director)
Reza Memari (Marketingmanager)
Telefon: 089-412 19-100

Innendienst

Thorsten Schindler
Gebiet Mitte, *Telefon:* 089-412 19-31
Morris Hebecker
Gebiet Nord, *Telefon:* 089-412 19-33
Markus Knoll
Gebiet Süd, *Telefon:* 089-412 19-32

Key Account Management

Sandra Bayer
Telefon: 06182/220 310
Mobiltelefon: 0172-96 76 38 5
Fax: 06182/220 311
Achim Derksen
Telefon: 02162-522 38
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 3
Fax: 02162-54 00 1

Herbert Fuchshuber
Telefon: 09407-304 77
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 7
Fax: 09407-95 99 11

Margot Landauer
Telefon: 089-23 66 24-69
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 6
Fax: 089-23 66 24-30

Außendienst

Christoph Anlauf
Telefon: 06207-55 42
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 0
Fax: 06207-82 74 5

René Dimke
Telefon: 030-342 91 58
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 9
Fax: 030-34 27 25 0

Wolfgang Gurlt
Telefon: 04122-488 96
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 4
Fax: 04122-90 09 49

Bernd Mebus
Telefon und Fax: 07472-28 13 44
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 5

Dieter Schnell
Telefon und Fax: 089-502 74 96
Mobiltelefon: *0172-96 79 25 1*

Roland Sieber
Telefon: 08633-50 97 09
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 1
Fax: 08633-50 97 08

Rolf Wiegmink
Telefon: 05262-6865
Mobiltelefon: 0172-96 79 24 2
Fax: 02562-97 70 8

Karsten Wiegmink
Telefon und Fax: 02562-97 29 3
Mobiltelefon: 0172-96 79 25 2

Logistik und Distribution

Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

Bankverbindung

Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

A

ABC Frankfurt

Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
Telefon: 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
Geschäftsfelder: Agentur für Kommunikation

ABC Software AG

Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
Tel: 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
Geschäftsfelder: Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

ABC Spielspaß GmbH

Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

ACME The Game Company

Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
Telefon: 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

Activision Deutschland GmbH

Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
Telefon: 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

aerosoft GmbH

Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
Telefon: 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH

Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
Telefon: 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
Geschäftsfelder: Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

Andreas Müller Service Point GmbH

Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
Telefon: 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
Geschäftsfelder: Vertriebs- und Marketingconsulting

ARI DATA CD GmbH

Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
Geschäftsfelder: Entwicklung und Distribution von Software

Art Department
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
Geschäftsfelder: Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

Ascaron
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Attic
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
Telefon: 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspiele

Avalon
Borselstraße 18 ■ 22765 Hamburg
Telefon: 040-39 10 15 ■ *Fax:* 040-39 10 177
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielen

B

bARkA GmbH The Datamedia Duplicator
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

bARCOM GmbH The German Publisher
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
Telefon: 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

B & E Games
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
Telefon: 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Belhag Handels AG
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
Tel: 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
Geschäftsfelder: Distribution von Computer- und Videospielezubehör

Blackstar Multimedia
Siegfriedstraße 44 ■ 67547 Worms
Telefon: 06241-41 71 31 ■ *Fax:* 06241-41 71 32
Geschäftsfelder: Publishing von Entertainment-Software

Buhl Data Service GmbH
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
Telefon: 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
Telefon: 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
Geschäftsfelder: Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

C

CDG Media
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
Telefon: 04131-850 610
Geschäftsfelder: Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

BAUCONTEC TRADING GMBH

Adresse
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
Tel: 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

Geschäftsfelder
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –

Adresse
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
Telefon: 06027-977-0
Fax: 06027-977 33/34
Email: bienengrae@aol.com

Geschäftsfelder
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

Blue Byte Software GmbH

Adresse
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-45 08 80
Fax: 0208-45 08 899

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Unternehmensleitung

Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)

Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

Business Development & Sales Manager

Kim Shon

PR Manager

Michael Domke

Marketing Manager

Andreas Kähmer

CDV Software
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
Telefon: 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

Codemasters
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
Telefon: 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Computer Treff Kudak
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
Geschäftsfelder: Handel von Konsolen- und PC-Spielen

Cross Computer Systems
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
Telefon: 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

Call and Play
Call & Play Software-Versand

Adresse
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
Telefon: 0281-952 98-0
Fax: 0281-952 98-10

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

Labels im Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

Cendant Software Deutschland
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln

D

Dataflash GmbH
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
Telefon: 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
Geschäftsfelder: Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

Davilex Software GmbH
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
Telefon: 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
Geschäftsfelder: Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Cyber Games

Adresse
Friesenstraße 62
26789 Leer
Telefon: 0491-92 806-0
Fax: 0491-92 806-18

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

Unternehmensleitung
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

Tele Sales
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

Buchhaltung
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

Einkauf
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

Defcom Software
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
Telefon: 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
Geschäftsfelder: Produktion von Computerspielen

DigiTales GmbH
Kegelhofstraße 14 ■ 20251 Hamburg
Telefon: 040-460 711 80 ■ *Fax:* 040-460 23 93
Geschäftsfelder: Entwicklung von kommerziellen Computerspielen, Werbespielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

dynatex

Unterhaltungselektronik GmbH
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

Geschäftsfelder:
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

Exklusiv-Vertrieb:
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn

Unternehmensleitung:
Hans Jürgen Grahl
Telefon: 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
eMail: hans@dynatex.de

Fachhandelsbetreuung:
Oliver Grüner
Telefon: 0231 45000-11 *Fax* –41
eMail: oliver@dynatex.de
Lars Kuhlmann
Telefon: 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
eMail: lars@dynatex.de
Joerg Brockmeier
Telefon: 0231 45000-10 ■ Fax –40
eMail: joerg@dynatex.de
Markus Fittkau
Telefon: 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
eMail: markus@dynatex.de
Sami Murad
Telefon: 0231 45000-16 ■ Fax –42
eMail: sami@dynatex.de

Sven Heinen-Vehmeier
Telefon: 0231 45000-17 ■ Fax –41
eMail: sven@dynatex.de

Technologie und Marketing-Koordination:
Robin Wünderlich
Telefon: 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
eMail: robin@dynatex.de

Einkauf:
Christiane Patotzki
Telefon: 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
eMail: christiane@dynatex.de

Logistik und Lager:
Thomas Mock
Telefon: 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

Retouren:
Jörg Braukoff
Telefon: 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

Buchhaltung:
Claudia Grahl
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: claudia@dynatex.de

Patricia Vadala
Telefon: 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
eMail: patricia@dynatex.de

Claudia Leitl
Telefon: 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

WICHTIGE ADRESSEN

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

Adresse
Usedomstraße 19
22047 Hamburg
Telefon: 040-66 99 10-0
Fax: 040-66 99 10-10
Email: neuemedien@dtp-neuemedien.de

THE SOFTWARE YOU SETUP!

Geschäftsfelder
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb
Hörzu, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon`s, MetaCreations, etc.

Disney Interactive
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
Telefon: 089-99 34 0-2 58
Fax: 089-99 34 0-2 49
Geschäftsfelder: Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

Dynamic Systems
Werksgasse 71 ■ A-8786 Rottenmann
Telefon: 0043-03614-5005-18
Fax: 0043-03614-5005-14
Geschäftsfelder: Software-Distribution und -Vertrieb für Österreich

discreet monsters®

Adresse
Türkenstrasse 55-57
80799 München
Telefon: 089-2 77 77 6-18
Fax: 089-2 77 77 6-76
info@discreetmonsters.com
www.discreetmonsters.com

discreet monsters

Geschäftsfelder
3D real-time auf PC ist die Zukunft!
THE REAL NEVERENDING STORY
Wir sind bereits dort und produzieren international vertriebene 3D-Echtzeit-Spiele und Applikationen für die Plattformen PC, Online und Digital-TV (d-box).

E

Egmont Interactive
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
Telefon: 0711-79 71-309 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

Electronic Arts
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Effective Media GmbH

EFFECTIVE MEDIA

Adresse
Marthastraße 2a
44791 Bochum
Telefon: 0234-932 03 20
Fax: 0234-932 05 93

Geschäftsfelder
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

Electronic Land Recco Handels GmbH
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
Tele: 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
eMail: electronicland@alt.telecom.at
Web: http://www.homeshop.at/electronicland/
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

E.M.M.E. Interactive
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
Telefon: 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Empire Int. Deutschland
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
Telefon: 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC und PS Spielen

enjoy Entertainment
Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln
Telefon: 02 21-222 07 69 ■ *Fax:* 02 21-943 50 59
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Computersoftware

Ernst Klett Vertriebs-GmbH
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
Telefon: 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
Geschäftsfelder: Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

ESCAL Software GmbH
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
Telefon: 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

Essig und König GmbH
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
Telefon: 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

EIDOS Interactive Deutschland

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

Adresse
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
Telefon: 040-85 17 15-0
Fax: 040/85 17 15-70

Geschäftsfelder
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

Geschäftsführer
Rolf Duhnke
Telefon: 040-85 17 15-10
Leitung Vertrieb
Knut Jochen Bergel
Telefon: 040-85 17 15-50
Leitung Finanzen
Klaus Jens
Telefon: 040-85 17 15-80
Leitung Marketing
Beco Mulderij
Telefon: 040-85 17 15-30
Business Development
Volker Rieck
Telefon: 040-85 17 15-15

Exortus Software GmbH
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
Telefon: 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
Geschäftsfelder: Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

F

Fink & Fuchs Public Relations GmbH
Berliner Straße 164 ■ 65205 Wiesbaden
Telefon: 0611-74 13-123 ■ *Fax:* 0611-74 13-10
Geschäftsfelder: PR-Agentur für Sony Computer Entertainment Germany

Fire International (Deutschland) GmbH
Siemensring 25 ■ 47877 Willich
Telefon: 02154-94 52 30 ■ *Fax:* 02154-94 52 33
Geschäftsfelder: Generalvertretung D, A, CH der Zubehörmarke BLAZE in den Segmenten: PSX, N64, Gameboy, PC etc.

Flashpoint GmbH

FLASH POINT The Game to Entertainment

Adresse
Lily-Braun-Straße 40
23843 Bad Oldesloe
Telefon: 04531-8800-0
Fax: 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
email: info@flashpoint.cc

Geschäftsfelder
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

Funsoft Holding GmbH

FUNSOFT

Adresse
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

Geschäftsfelder
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Computerspiele und Peripherie: Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
Videospiele: American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

Vertrieb

Rushware (Computerspiele und Peripherie)
Telefon: 02131-60 70
Fax: 02131-60 71 11

ABC Spielspaß (Videospiele)
Telefon: 02131-60 76 00
Fax: 02131-60 76 02

Freak´s Shop
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
Telefon: 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

Funware
c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■ 22041 Hamburg
Telefon: 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

G

Game It

Game It! ENTERTAINMENT SOFTWARE

Adresse
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
Fax: 0831/57515-55
email: Info@gameit.com
website: www.gameit.com

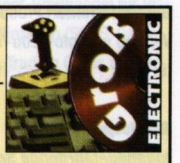
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
Unternehmensleitung
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
Assistentin: Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
Tel. 0831/57515-51
Franchisekoordination
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
Fachhändlerbetreuung
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

GAME & FUN Electronic Entertainment
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
Telefon: 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

GLOBAL DATA
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
Telefon: 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
Geschäftsfelder: Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

Greenwood Entertainment
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
Telefon: 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

Groß Electronic



Adresse
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
Telefon: 08582-9605-0
Fax: 08582-9605-99
Internet: http://www.gross-electronic.de
eMail: master@gross-electronic.de

Geschäftsfelder
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D

GT Interactive
Expect the unexpected:

GT Interactive Software GmbH

Adresse
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
Telefon: 040-413 27 70

Geschäftsfelder
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

GTI Grenville Trading International
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
Telefon: 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
Geschäftsfelder: Distribution von Amiga-Software

GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
Telefon: 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
Geschäftsfelder: Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

GZ Games
Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt
Telefon: 09721-216 23 ■ *Fax:* 09721-169 82
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

Guillemot International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-0 ■ *Fax:* 0211-33 800-20
Geschäftsfelder: Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

H

Hasbro Interactive
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96654-21 ■ *Fax:* 0521-96654-29
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

heart-line Software-Vertriebs-GmbH
Mitterfeldring 82 ■ 85586 Poing
Telefon: 08121-9889-00 ■ *Fax:* 08121-9889-04
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Highcom
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
Telefon: 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
Geschäftsfelder: Unternehmens-Consulting und Marketing-Services; Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen. Labels im Exklusiv-Vertrieb: Take2 und BLAZE

Hint Shop Komplettlösungen
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
Telefon: 02205-91 03 13 ■ *Fax:* 02205-91 03 14
Geschäftsfelder: Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
Telefon: 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
Geschäftsfelder: Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
Telefon: 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
Geschäftsfelder: Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

I

Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
Telefon: 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
Geschäftsfelder: Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

Iona-Soft Ltd. Deutschland
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 874 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Distribution, Vertrieb, OEM Bundling, Lizenzen

Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
Telefon: 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
Geschäftsfelder: Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
Geschäftsfelder: Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
Telefon: 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

Intel GmbH
Dornacher Straße 1 ■ 85622 Feldkirchen
Tel: +49 89 99143-152 ■ *Fax:* +49 89 99143-420

Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
Telefon: 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

Interactive Magic
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
Telefon: 05241-96 82-0 ■ Fax: 05241-68 89 90
Geschäftsfelder: Marketing + Vertrieb von Simulations- und Strategiespielen

J

JUMP>N<RUN & ARJAY GAMES
Essert-Czotzki GbR
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
Telefon: 0221-160 71 30 ■ *Fax:* 0221-160 71 79
Geschäftsfelder: Großhandel und Vertrieb für Videospiele aller Fabrikate, Digital Video Disk (DVD)

Joysoft GmbH

Joysoft GMBH

Adresse
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
Telefon: 0221/94 86 10 60
Fax: 0221/94 86 12 22
email: sales@joysoft.de

Geschäftsfelder
Vollsortimenter im Groß- und Einzelhandel für Spiele-, Info- und Edutainmentsoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen. Dienstleistungsgeber für freie Fachhändler als „autorisierter JOYSOFT-POINT". Vertriebsprogramme für den Einzelhandel

Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
Telefon: 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
Geschäftsfelder: Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

K

KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
Telefon: 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
Geschäftsfelder: Entwicklung von Unterhaltungssoftware

Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
Telefon: 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
Telefon: 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
Geschäftsfelder: Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
Telefon: 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
Geschäftsfelder: Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
Telefon: 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
Internet: http://www.ksm-online.com
Geschäftsfelder: Localization & Marketing

L

Labtec
Lilienthalstraße 25 ■ 85399 Hallbergmoos
Telefon: 0811-99 71-30 ■ *Fax:* 0811-99 71-50
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
Telefon: 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
Telefon: 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

M

Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
Telefon: 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
Geschäftsfelder: Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
Telefon: 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

MicroProse
MPS Software Distribution GmbH

Adresse
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
Telefon: 0521-96 654-21
Fax: 0521-96 654-29
Hotline: 01805-25 25 65
Fax: 01805-25 25 64

Geschäftsfelder
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

Unternehmensleitung
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

Vertriebsleitung
Patrik Meyer (Sales-Director)

Markus Uhlemann
(Sales Coordination)

Außendienst
Alan Benekendorff
(Bezirksleiter Nord)

Claudia Doffing-Grölz
(Bezirksleiter Süd-West)

Christian Feller
(Bezirksleiter Süd-Ost)

Carsten Jahn
(Bezirksleiter Ost)

Logistik- und Distributionsorganisation
Leisuresoft GmbH, Bönen

Bankverbindung
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
Telefon: 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
Geschäftsfelder: Großhandel für Computer- und Videospiele

MultiMedia Soft

MultiMedia SOFT

Adresse
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
Telefon: 02421-28100
Fax: 02421-281020
eMail: multimedia@gc-system.de
Internet: http://www.multimedia-soft.de

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

WICHTIGE ADRESSEN

MODERN GAMES

Adresse
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
Telefon: 02404-98 52-0
Fax: 02404-98 52-25

Geschäftsfelder
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
Telefon: 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
Geschäftsfelder: Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
Telefon: 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
Geschäftsfelder: Spielesoftwarepublishing

Mindscape International GmbH
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
Telefon: 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
Geschäftsfelder: Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

MitCom Neue Medien GmbH
Anglerstraße 6■ 80339 München
Telefon: 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
Geschäftsfelder: Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
Telefon: 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
Geschäftsfelder: Publishing und Distribution von Computerspielen

moove Software Produzent & Publisher
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
Telefon: 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

Mühl Ulrich
Lastropsweg 32 ■ 20255 Hamburg
Telefon: 040-401 97 77 0 ■ *Fax:* 040-401 97 77 1
Geschäftsfelder: Full Service Localisation, Bild, Text, Ton, PC & Mac

N

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 224 ■ 80807 München
Telefon: 089-32 473-0 ■ *Fax:* 089-32 473-112
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

NBG EDV Handels- und Verlags GmbH
Brunnfeld 2-4 ■ 93133 Burglengenfeld
Telefon: 09471-70 17 0 ■ *Fax:* 09471-70 17 99
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Lösungsbücher, Peripherie und Zubehör, Sony Playstation, N64, Gameboy, Sega Saturn. *Labels im Exklusivvertrieb:* Activision. ITE (Hugo), CH products

neo Software Produktions GmbH
Wienerbergstraße 7 ■ A-1100 Wien
Telefon: 0043-60 740 80 ■ *Fax:* 0043-1-60 740 80-6
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen. Dienstleistungen in den neuen Medien, Multimedia Produktionen und Internetapplikationen

Noris Transportverpackung

NORIS Transportverpackung

Adresse
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
Telefon: 0911-44 44 54
Fax: 0911-45 71 73

Geschäftsfelder
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

Nintendo of Europe
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
Telefon: 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Nova Media Verlag
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
Telefon: 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
Geschäftsfelder: Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

Novitas GmbH
Petzvalstraße 36 a/b ■ 38104 Braunschweig
Telefon: 0531-215 34-0 ■ *Fax:* 0531-215 34-11
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

O

Order in Time GmbH

ORDER IN TIME VIDEO & PC GAMES

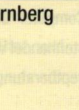
Adresse
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
Tel.: 0711-22 29 10-0
Fax: 0711-22 29 10-90

Geschäftsfelder
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

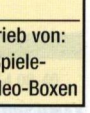
Unternehmensleitung
Tolga Kaydul (Geschäftsführer)
Telefon: 0711-22 29 10-10

Cornelia Diethelm
(stv. Geschäftsführerin)
Telefon: 0711-22 29 10-60

Händlerkontakt
Martin Kratochwill
Telefon: 0711-22 29 10-20



Händlerkontakt + Finanzwesen
Richard Wagner
Telefon: 0711-22 29 10-60



Bankverbindung
Deutsche Bank Stuttgart:
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
Dresdner Bank Stuttgart:
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
Postbank Stuttgart:
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

P

Pearl Agency
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
Telefon: 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
Geschäftsfelder: Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

PEN-M.
Achenbachstraße 8 ■ 34119 Kassel
Telefon: (0561) 77 44 44 ■ *Fax:* (0561) 10 72 70
Geschäftsfelder: Übersetzungen, Lokalisierungen, Reportagen, Beratung

Playcom Software Vertriebs GmbH

Adresse
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
Telefon: 0180/5211-230
Fax: 0180/5211-240

Geschäftsfelder
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

Unternehmensleitung
Stefan Anders, Wolfgang Myrth

Vertriebsleitung *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

Händlerbetreuung *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

Einkauf *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

PR/Marketing *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

Prism Leisure Tonträgervertriebs-Gesellschaft mbH
Schüttweg 3-5 ■ 59494 Soest
Telefon: 02921-96 46 - 0 ■ *Fax:* 02921-96 46 - 46
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielen

Profisoft
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück
Telefon: 0541-12 20 65 ■ *Fax:* 0541-12 24 70
Geschäftsfelder: Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

Pro Soft Budget Entertainment
Ahnfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf
Telefon: 0211-61 30 86 ■ *Fax:* 0211-641 11 23
Geschäftsfelder: Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

Psygnosis Deutschland
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 90 12-0 ■ *Fax:* 069-66 90 12-12
Geschäftsfelder: Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

PXD Musicsoft
Mörikestraße 67 ■ 70199 Stuttgart
Telefon: 0711-96 66 69 00 ■ *Fax:* 0711-96 66 69 01
Geschäftsfelder: Entwicklung, Produktion und internationale Vermarktung von Musiksoftware

R

Ravensburger Interactive Media
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg
Telefon: 0751-86 11 09 ■ *Fax:* 0751-86 19 41
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

R&R Partner - Personalservice

R&R PARTNER

Adresse
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
Fon: 040-34 21 50 ■ *Fax:* 040-34 21 49
e-Mail: R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

Geschäftsfelder
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

Rushware
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-60 70 ■ *Fax:* 02131-60 71 11
Geschäftsfelder: siehe Funsoft

S

Saitek Hegener + Glaser AG
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

Sega Gesellschaft für Videospiele mbH
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ■ 22085 Hamburg
Telefon: 040-22 93 80 ■ *Fax:* 040-22 93 81 00
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Selling Points GmbH
Verler Straße 1 ■ 33332 Gütersloh
Telefon: 05241-298 43 ■ *Fax:* 05241-294 03
Geschäftsfelder: Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

Seru

SERU DISTRIBUTIONS GMBH

Adresse
Oderstraße 69 ■ 24539 Neumünster
Telefon: 04321-98690 ■ *Fax:* 04321-986940
email: seru.info@t-online.de

Geschäftsfelder
Logistik komplett: Import, Lagerung, OZL, Konfektionierung, Kommissionierung, Auslieferung, Export, Sonderdienste.

Siggi´s Toy-Shop
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg
Telefon: 04131-760 462 ■ *Fax:* 04131-735 687
Geschäftsfelder: Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

Softgold
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-965-0 ■ *Fax:* 02131-965-1 00
Geschäftsfelder: Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

Softhaus - Multimedia
Gebrüderstraße 13 ■ 37269 Eschwege
Telefon: 05651-30 14 15 ■ *Fax:* 05651-30 14 16
Geschäftsfelder: Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line“ Lösungsbücher

Software 2000
Postfach 110 ■ 23691 Eutin
Telefon: 04521-80 04 0 ■ *Fax:* 04521-80 04 88
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kidssoftware

Sony Computer Entertainment Germany
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
Telefon: 069-66 54 30 ■ *Fax:* 069-666 50 04
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

Sowade Multimedia
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin
Telefon: 030-324 80 18 ■ *Fax:* 030-324 96 63
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

Sunflex
Telefon: 02352-95 32 79 ■ *Fax:* 02352-95 32 80
Geschäftsfelder: Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen
Telefon: 06103-2063-0 ■ *Fax:* 06103-2063-17
Geschäftsfelder: Entwicklung von Computerspielen

Systhema Verlag
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München
Telefon: 089-3 24 73-1 45 ■ *Fax:* 089-32 47 32 45
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

T

Thali AG
Industriestraße 14 ■ CH-6285 Hitzkirch
Telefon: +41 (0) 41 917 0 111 ■
Fax: +41 (0) 41 917 28 85
Geschäftsfelder: Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

Take 2 Interactive GmbH

Adresse
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München
Telefon: 089/4136-704 ■ *Fax:* 089/4136-700

Geschäftsfelder
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb

Terratools
Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam
Telefon: 0331-721 55 60 ■ *Fax:* 0331-721 55 69
Geschäftsfelder: Software- und Filmproduktion

Test `N Take
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■ 12049 Berlin
Telefon: 030-627 09 154 ■ *Fax:* 030-627 09 156
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele, Hardware und Peripherie

Tivola Verlag
Bouchéstr, 12 ■ 12435 Berlin
Telefon: 030-533 121 00 ■ *Fax:* 030-533 121 03
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

TLC Tewi Verlag GmbH
Postfach 50 06 47 ■ 80976 München
Telefon: 089-148 27-0 ■ *Fax:* 089-148 27-400
Geschäftsfelder: Entwicklung, Lokalisierung, Vermarktung und Vertrieb von Consumersoftware in den Bereichen Infotainment, Edutainment, Education, Productivity und Entertainment.
Hotline: Telefon: 089-148 27-113
MO bis DO 9^{00}-12^{00} (zusätzlich: MO & DO 13^{00}-16^{00})

TopWare
Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim
Telefon: 0621-48 05-0 ■ *Fax:* 0621-48 05-200
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

Topos Verlag & Marketing GmbH
Daimlerstraße 11 ■ 41564 Kaarst
Telefon: 02131-7 95 49-0 ■ *Fax:* 02131-7 95 49-29
Geschäftsfelder: Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

Tradelink
Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttingen
Telefon: 07461-790 01 ■ *Fax:* 07461-790 03
Geschäftsfelder: Großhandel für Konsolenspiele

Turbo D3 GmbH
Kampstraße 4 ■ 20357 Hamburg
Telefon: 040-431 33 13-0 ■ *Fax:* 040-431 33 13-9

U

Ubi Soft GmbH
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
Telefon: 0211-33 800-50 ■ *Fax:* 0211-33 800-51
Geschäftsfelder: Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

United Soft Media
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München
Telefon: 089-290 88-1 75 ■ *Fax:* 089-290 88-1 60
Geschäftsfelder: Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin
Telefon: 030-279 62 11 ■ *Fax:* 030-279 63 01
Geschäftsfelder: Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

V

Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)
Stettiner Straße 34 ■ 33106 Paderborn
Telefon: 05251-77 19 50 ■ *Fax:* 05251-77 19 519
Geschäftsfelder: Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

Vertigo Technologies
Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich
Telefon: 06103-58 26-0 ■ *Fax:* 06103-58 26-20
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computerspielesoftware

VIDEO & GAME

Adresse
Danzigerstraße 124 ■ 10407 Berlin
Telefon: 030-42 43 95-00
Fax: 030-42 54 86 2

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

Exclusivvertrieb
Vertrieb von Airbrush Playstation

Videophon AG
Badenerstrasse 555 ■ CH-8048 Zürich
Telefon: 0041-1 491 35 45 ■ *Fax:* 0041-1 401 44 20
Geschäftsfelder: Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

Vidis Electronic Vertriebs GmbH
Borsteler Chaussee 85-99 ■ 22453 Hamburg
Telefon: 040-514 840-0 ■ *Fax:* -40
Labels im Exklusivvertrieb: Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

Virtual X-citement Software GmbH
Moränenstraße 11 ■ 45478 Mülheim an derRuhr
Telefon: 0208 450 19-0 ■ *Fax:* 0208 450 19-66
Geschäftsfelder: Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

W

Weltenschmiede
Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn
Telefon: 08571-92 07 20 ■ *Fax:* 08571-92 07 21
Geschäftsfelder: Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

Wial Versand Service GmbH

Adresse
Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell
Telefon: 08142-596 40 ■ *Fax:* 08142-546 54
Internet: www.wial.de

Geschäftsfelder
Vollsortiment Großhandel für CDROM, Sony PlayStation, Nintendo 64, DVD sowie Zubehör

Wolfsoft
Schulstraße 3 ■ 56566 Neuwied
Telefon: 02622-83517 ■ *Fax:* 02622-83583
Geschäftsfelder: Groß- und Einzelhandel für Videospiele, Entwicklung und Vertrieb von Videospielzubehör, Tuning und Reparatur von Videospielkonsolen

Wooboo Electronics Europe
EKJ GmbH ■ Dorotheenstr. 239 ■ 53119 Bonn
Telefon: 0228-766 86 91 ■ *Fax:* 0228-766 869
Geschäftsfelder: Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

Z

Z & Z Top Soft GmbH - Logic 3
Postfach 4839 ■ CH-6304 Zug - Schweiz
Tel: 0041-41 710 52 54 ■ *Fax:* 0041-41 710 52 54
Geschäftsfelder: Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

Theo Kranz Games

Adresse
Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg
Telefon: 0931-35 45 22-0
Fax: 0931-57 16 02

Geschäftsfelder
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

Unternehmensleitung
Theo Kranz
Telefon: 0931-35 45 2-11

Buchhaltung
Rainer Kareth
Telefon: 0931-35 45 2-28

Renke Krüger
Telefon: 0931-35 45 2-20
GSM: 0177-7774452

Dörte Zimmermann
Telefon: 0931-35 45 2-21

Fachhandelsbetreuung
Zentrale Auftragsbearbeitung
Telefon: 0931-35 45 2-52
Fax: 0931-57 16 02

Petra Adamek
Telefon: 0931-35 45 2-24
Jürgen Bischoff
Telefon: 0931-35 45 2-26
Dieter Nowak
Telefon: 0931-35 45 2-25
Michael Holdt
Telefon: 0931-35 45 2-12

Vitrex Multimediagroßhandel

Adresse
Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt
Telefon: 0361-21096-0
Fax: 0361-56606-70
email: VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

Geschäftsfelder
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

Unternehmensleitung:
Reinhardt Sawatzky

Einkauf:
Reinhardt Sawatzky
Telefon: 0361/21096-0

Vertriebsleitung:
Bettina Sawatzky
Telefon: 0361/21096-132

Verkauf:
Jens Hildebrand ■ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ■ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ■ *Telefon:* 0361/21096-13

Buchhaltung:
Brunhilde Brescius
Telefon: 0361/21096-11

Foto-Safari, Teil 3

Der Computec-VIP-Event erweist sich in jedem September als Eldorado für brancheninteressierte Fotofreunde. Diese Woche eröffnen wir einen bunten Reigen an dokumentarisch zu wertenden Lichtbildern vom Branchen-Highlight des Jahres. Doch auch die Verpackungstext- und Handbuch-Poeten waren in dieser Woche nicht untätig und haben uns und den Verbrauchern wieder einmal Lesenswertes beschert, das ich Ihnen zur Genügung meiner journalistischen Informationspflicht nicht vorenthalten kann...

Ihr Jürgen Fröhlich

Verpackungstext, Virus 2000: „Dieses Spiel wirft Dich in eine Reihe surrealer Welten, in denen Virusspeiende Spinnen und explodierende Kernkraftwerke Teil des täglichen Lebens sind... Rette Menschen und lasse sie für Dich arbeiten. Übernimm die Kontrolle über Wesen, die von Aliens besessen sind, und spiele sie gegeneinander aus." ***(Es ist immer wieder überraschend, wie die Auslobung von Spielinhalten der täglichen MCV-Redaktionsarbeit ähnelt...)***

Bedienungsanleitung, Sony Dual Shock Controller: „Bedienen Sie das Steuer-Pad unter keinen Umständen so, daß es Kopf, Ellbogen, Gesicht, Magengrube oder Körperstellen berührt, an denen der Knochen nur durch wenig Gewebe geschützt ist." ***(Genau, es sei denn, Sie besitzen den neuen Macho-Mouth-Controller)***

Installations-Anleitung, Maxi DVD-ROM 5x: „Wenn Sie mit dem Innenleben des Computers nicht vertraut sind oder meinen, daß Sie Hilfe benötigen, wenden Sie sich an einen Freund oder Bekannten mit mehr Erfahrung. Seien Sie nicht besorgt, wenn Ihnen niemand zur Seite stehen kann." ***(...denken Sie einfach an all das Elend in der Welt, was ist dagegen schon so ein kleines Installationsproblemchen...)***

Branchenprominenz in den Mund gelegt

Software 2000-Geschäftsführer Marc Wardenga und PR Managerin Susanne Aigner

Fotos: C. Holowaty (5), MCV UK (3), F. Ossmann (1)

Impressum

MCV Markt für Computer- & Videospiele

Anschrift des Verlags:
COMPUTEC MEDIA AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Vorstand:
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)

Chefredakteur:
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
Tel.: 0911-2872-145
eMail: choloway@computec.de

Redaktion:
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
Tel.: 0911-2872-146
eMail: fossmann@computec.de

Jürgen Fröhlich (jf)
Tel.: 0911-2872-194
eMail:
jfroehlich@computec.de
Redaktionsfax: 0911-2872-200

Korrespondenz USA:
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

Redaktionsassistenz:
Uschi Sehr

Bildredaktion: Richard Schöller

Lektorat: Margit Koch

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

Anzeigenkontakt:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: 09 11-2872-100
Telefax: 09 11-2872-240

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
Tel.: 09 11-28 72-141
eMail: tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
Tel.: 09 11-2872-144
eMail: wgmenne@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
Tel.: 09 11-2872-140
eMail: asklopfer@computec.de

Anzeigenassistenz:
Claudia Rudolph
Tel.: 09 11-2872-143
eMail: carudolph@computec.de

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Druck: ODN, Nürnberg

Manuskripte und Einsendungen:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht Text: Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Abonnement:
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Abobetreuung:
Telefon: 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

Verbreitete Auflage
II. Quartal 1998
13.100 Exemplare

MCV The Market for Home Computing & Video Games

Anschrift der Redaktion:
MCV Media UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

Geschäftsführer:
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty

Chefredakteur:
Stuart Dinsey (sd)
Tel.: 0044-1462-832-236
eMail: sdinsey@aol.com

Redaktion:

Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
Tel.: 0044-1462-832-233
eMail: mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
Tel.: 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
Tel.: 0044-1462-832-230

Anzeigenverkauf:
Alexandra Jarvis
Tel.: 0044-1462-832-235

Druck:
The Magazine Printing Co.

Schnell Gnadenlos Unberechenbar

In Kürze erhältlich! 02404/98520

METRO-POLICE

- Echtzeit-3D-Welt mit Fahrzeugen, Passanten und tausenden Objekten
- Grafisch völlig unterschiedliche Stadtviertel, Vergnügungsmeilen und Slums
- Vollkommene Bewegungsfreiheit
- 5 Waffensysteme: vom Betäubungsstrahler zur Rakete
- Täterprofile werden in einem Fahndungscomputer gespeichert
- Dutzende von Kriminalfällen, Aufgaben und Untermissionen
- Nutzung verschiedener Verkehrsmittel wie Schnellbahnen oder Zeppeline
- Durchgängige Handlung
- Ein virtueller Thriller

Im Auftrag entwickelt von
Virtual X-citement

Das 3D-Action-Adventure der neuen Generation

MODERN GAMES

©1998

KONAMI

Allein 300 TV-Spots in Super RTL, RTL2 und PRO7 zum Produkt-Release!

Aboservice Computec, Pf 900201, 90493 Nbg
PVSt, Dt. Post AG,"Entgelt bezahlt", B 30785

identität.

Kampf der Zauberer

Das erste Rollenspiel für N64 - komplett in deutsch.
Fantasy-Zauber der Extraklasse.

Holy Magic Century™

mit deutschem Bildschirmtext

NINTENDO64

Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. Holy Magic Century ©1998 Konami. Konami ® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 950812-0 • Fax (069) 950812-74

Rechtzeitig bestellen: Order-Line: (069) 950812-22 . Order-Fax: (069) 950812-74